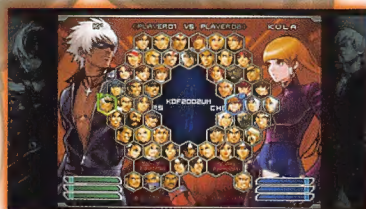
今月も機動戦士ガンダムエクストリームバーサス特集!
平成22年10月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第11巻 第12号 通巻127号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
eb! enterbrain
2010
December
No.127
特別定価
1080yen
10th thanks! eb!
ARCADIA
TAITO
DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE
特別付録
◎懐かしいソノシート風デザイン!
サウンドトラックを付録CDで一部先行公開!
ダライアスバースト
アナザークロニクル
先行試聴盤
ZUNTATA+Remi
◎新パーツ&新マップを網羅!
ボーダーブレイク エアバースト
◎開発者が語る新たなるタッグバトルの可能性
鉄拳タッグトーナメント2
◎期待の新キャラクター、プラチナの詳細に迫る!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II
◎戦国乱世の基礎知識を分かりやすく解説!
戦国大戦 主君入門指南
◎こだわりのある職人プレイヤーに聞く、遊びの極意とは?
LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.
特集2
◎ダライアスの音が響きわたる
ダライアスバースト アナザークロニクル
ZUNTATA 現在・過去・未来
◎ダライアスに女神降臨!?
Remiグラビア&インタビュー
特集1
◎君はもう見たか!? 追加機体続々登場!
機動戦士ガンダム
エクストリームバーサス
レベルアップガイド
◎追加機体が明らかに!
新機体&モバイル連動追加情報
◎新規&復帰組必読!
タッグ戦の心得
◎高使用率の機体を対策!
CRASH THE RIVAL!

2つの“KOF”を順次配信！
対戦格闘、シューティング―

これぞ"正闘派"シューティング！
KOF SKY STAGE
TM
KOF スカイステージ 好評配信中！
人気格闘ゲーム "KOF" シリーズのキャラクターたちが空を飛ぶ！
ショットと必殺技を駆使し、白熱シューティングバトルに挑め！
配信価格
800 マイクロソフトポイント
異なるジャンルを遊び倒せ!!
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
SNKプレイモア 公式サイト www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE

一目次一
CONTENTS

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

2010
DECEMBER
No.127

巻頭企画 衝撃の新作発表から一カ月。どう進化する!?

鉄拳タッグトーナメント2

特集1 君はもう見たか!? 追加機体続々登場!

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス

特集2 ダライアスの音が響き渡る

ダライアスバースト アナザークロニクル

特別付録
ダライアスバースト
アナザークロニクル
先行試聴盤

箱

えすえぬ家の人々 出張版 by Ika

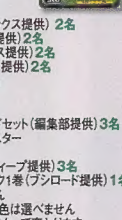
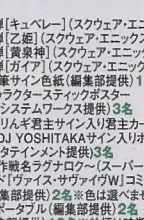
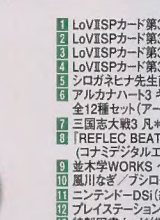
GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

AD

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの**色付き数字**が、**アンケートに記載**する番号です。

PRESENT 一賞品一

応募締切 2010年11月30日(火)当日消印有効

1 LoVIISPカード第3弾[キュベレー](スクウェア・エニックス提供) 2名
2 LoVIISPカード第3弾[乙姫](スクウェア・エニックス提供) 2名
3 LoVIISPカード第3弾[黄泉神](スクウェア・エニックス提供) 2名
4 LoVIISPカード第3弾[ガイア](スクウェア・エニックス提供) 2名
5 シロガネヒナ先生直筆サイン色紙(編集部提供) 1名
6 アルカナハート3 キャラクタースティックポスター全12種セット(アークシステムワークス提供) 3名
7 三国志大戦3 凡*エリんギ君主サイン入り君主カードセット(編集部提供) 3名
8 『REFLEC BEAT』DJ YOSHITAKAサイン入りポスター(コナミデジタルエンタテインメント提供) 3名
9 並木学WORKS ～作戦名ラグナロク～(スーパースィープ提供) 3名
10 風川なぎ／ブシロード「ヴァイス・サヴァイヴW」コミック1巻(ブシロード提供) 1名
11 ニンテンドーDSi(編集部提供) 2名 ※色は選べません
12 プレイステーション・ポータブル(編集部提供) 2名 ※色は選べません
13 特製図書カード(編集部提供) 10名 ※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

話題騒然につき緊急インタビュー実施!!

開発者が語る新たなるタッグバトルの可能性

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー　：バンダイナムコゲームス
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日　：2011年夏予定
■使用基板：SYSTEM357

名作『鉄拳タッグトーナメント』（以下『鉄拳TT』）の後継作『鉄拳TT2』が満を持して発表された。今号では開発のキーマンに、『鉄拳TT2』開発開始にあたっての経緯や意気込みなどを聞いた。

リリースの経緯

——昨今、対戦格闘ゲームシーンの盛り上がりが各種メディアで喧伝され、「格闘ゲームブーム」だと言われています。我々は少し困惑していたりするのですが、そういったタイミングで『鉄拳TT2』の開発が発表されたことは、大きな話題となっていますね。

原田勝弘（以下、原田）　「格闘ゲームブーム」という言葉を聞くことが多いですが、引っかかるものを感じていますね。「シーンが盛り上がってきている」というより、「これまで存在していた盛り上がりを、メディアの側が発見した」だけではないかと思います。家庭用ベースでお話させていただくと、「鉄拳」シリーズは世界規模で見た場合、平均して数百万本単位で売れ続けています。格闘ゲームの始祖である『ストリートファイター』や、海外で人気の『モータルコンバット』の新作がリリースされて、という話題性のあるニュースがもたらされたことで、そう言われているのでしょう。

米盛祐一（以下、米盛）　ブームという実感は、正直なところ無いですね。ただ、さきほど話に挙がったタイトルの登場以後、格闘ゲームというジャンル自体が、ワールドワイドでやや売り上げを伸ばしてきているのは間違いないです。

原田　こと「鉄拳」に関しては、我々は安定したファン層を維持していて、時代性とはあまり関係無い（笑）。「鉄拳」シリーズは時代に左右されていない、ブレていないんですね。

——確かにそうですね。『鉄拳TT2』の話に移りますが、まず本作の開発開始のきっかけを教えてください。

原田　初代『鉄拳TT』の時は、大きな理由があったんです。ちょうど『3』から『4』に移行するとき、幻のPCベース基板「SYSTEM15」というのがあったんです。その基板で『4』の開発を始めようとしたとき、社内から『4』との間に何かできないかという話が出た。それで急きょ作ることになって、米盛がチームに入ってきたのはその時なのですが、いきなり異様な雰囲気の中に放り込まれていました（笑）。

米盛　「タッグシステムを搭載した作品を作ってほしい」という要望は、実は『鉄拳TT』の直後から毎年ずっといただいていたんです。でもタッグのゲームは毎年作るようなものでもないだろうということで、これまで作ってこなかったんですね。『鉄拳TT2』は、タイミング的にもころ合いだろう、ということで開発に着手した感じです。

原田　『鉄拳TT』の続編をずっと作り続けてきたら、おそらく壁システムなどのストイックな、1対1の対戦を前提としたシステムは生まれなかったと思いますね。話は変わりますが、不思議なのが、『鉄拳TT』から11年経っていて、プレイヤーの世代が丸っきり入れ替わっているのに、『5』が出たころに小学生だったような若い世代が、『鉄拳TT』の新作を求めているということ。どこで知ったんだろう（笑）？

格闘ゲームブームと言われていますが、我々は時代に左右されていません

『鉄拳TT』の魅力を振り返る

——前作『鉄拳TT』は、ゲームセンターにおいてロングヒットタイトルとなりました。そのヒットの要因を開発者の視点から分析するとしたら、どのような点だったと思われますか？

米盛　これ、外すと恥ずかしいですね（笑）。「使えるキャラクターが多い」、「プレイ時間が長い」、「キャラクター数が多い」、「やり込み要素が多い」というのは、確実に大きなポイントでしょうね。

——それらさまざまな要素が重なり合って、いい化学変化が起こったような印象を受けますね。

米盛　そうですね。いろいろな要素が重なって、より大きいお得感を生んだと思います。

原田　あと、重要なことを。続編モノにつきまとう問題として「新しいことを覚えなきゃいけない」、「前作でできたことができなくなる」というものがあります。ゲームって「新しい」＝「良い」とならない部分もあって、新しい要素が増えると、その分プレ

Interviewee

「鉄拳」シリーズ プロジェクトディレクター
原田勝弘氏（左）
「鉄拳」シリーズの顔にして全体の統括を司る、開発チームのリーダー。「鉄拳」シリーズにおいては営業から開発、広報的役割まですべてに携わってきた。

「鉄拳」シリーズ ディレクター
米盛祐一氏（右）
「鉄拳」シリーズのゲーム性の面で指揮を執るディレクター。文中にある通り、シリーズの開発には『鉄拳TT』から参加。

まずは知っておきたい前作の基礎情報　『鉄拳タッグトーナメント』とは？

『鉄拳TT』は1999年に発表された作品。従来のシリーズ作品とは違い、プレイヤーはおのおの二人のキャラを選択できる。新たにタッグチェンジボタンが追加され、これを押すと、戦闘中のキャラを引っ込め、待機中のキャラクターを出現させることができる。なお、プレイヤーが選んだ2キャラのうち、片方でも体力が尽きるとK.O.となる。

キャラクターが二人使えることで生じる高い戦略性や、浮かせ技から交代して空中コンボを決める「タッグコンボ」の壮快感は、多くのプレイヤーを魅了し、本作は異例の長期ヒットを記録した。お隣の鉄拳大国・韓国との交流が本格的に始まったのも、この作品からである。

空中コンボの魅力が本格的に開花したのもここから。華麗なコンボが数多く発見された。

インタビューこぼれ話
●**鉄拳TTは別チームの作品?:**原田氏いわく、アメリカなどを中心に広まっている都市伝説に「『鉄拳TT』は、ナンバリングタイトルの制作チームとは別のチームが制作した」というものがあるという。海外のフォーラムでも頻繁に話題に挙がり、海外出張の際に、メディアの記者にも尋ねられることが多いとか。当然ながら真実ではないとのことなので、信用しないように。

イヤーさんにかかる負担も増えてしまう。ですが、『鉄拳TT』では『3』で使えたテクニックや戦術がほぼ応用できる。その上で、新システムやキャラ、駆け引きなどの新しい要素が味わえるようになっていました。

米盛　メインキャラを一人設定すれば、もう1キャラはつまみながら楽しめたのも良かったと思います。人によっては、コンボを決める時にしか出てこないキャラとか居ましたよね（笑）。それが自然とやり込み要素としても機能していました。

原田　さすがに、そこまでは計算していなかったんですけどね（笑）。

『鉄拳TT2』への意欲

――なるほど。今挙げていただいたものや、ほかの要素で、『鉄拳TT2』に生かしたいものはありますか？

米盛　いいもの、面白いものはすべて残したいです。「全部乗せ」でいきたいですね（笑）！

原田　あ、キャラクターの（性格）相性のシステムは残したい要素です。『鉄拳TT』では、対戦ツールとして必須でない、ストーリー上のキャラクター性をシステムとして盛り込んだのですが、あのシステムは意外と面白がってもらえて。あまり意識せずに入れたので、『鉄拳TT』ではゲーム的にかなり厳しい組み合わせが生まれてしまいましたが、今回は調整をしっかりやりたいです。格闘ゲームの面白さは、極限の駆け引きだけではないと思うので、そこは残したい。

――現在配信中のトレイラー（ページ下・欄外のURL参照）を拝見すると、本作は「格闘祭第一弾」と銘打たれていますが、以後、第二弾、第三弾となる作品が企画されているのですか？

原田　「格闘祭」といっていますが、実はあれは具体的なプロジェクトというわけではなくて、僕らの「意気込み」だと思っていただきたいです（笑）。さきほど、格闘ゲームブームという言葉が出ましたが、それを意識しています。今、格闘ゲームの注目タイトルがある程度出そろった感がありますが、それを踏まえた上でシーンに向けて、「これからも、ウチはいろいろなタイトルを出していくよ」という意気込みを伝えたかったので、それを「格闘祭」と表現したわけです。

――『鉄拳TT2』は『鉄拳TT』同様、ストーリーは存在しないのでしょうか？

米盛　『鉄拳TT』の時は、お祭り感重視の流れで、キャラやストーリーはひとまずおいて、祭りを楽しもうという流れでした。今回はどうなるか分かりませんが、お祭り感は重視したいです。

原田　前回と同じく、全体のストーリーは無いけど、キャラごとの設定はある、みたいな感じかも知れません。ちなみに『鉄拳TT』主催者は巌竜なんですよ。あの大会は巌竜が寝ている時に見た夢なんです。「こんな大会があったらいいな」という夢（笑）。

米盛　原田の私見ですけどね（笑）。

原田　私見じゃないよ！　10年前から主張してて、当時の上司の了解も得ている、いわば「公式裏設定」だよ（笑）。『鉄拳TT2』も夢オチです、と言うと、怒られるかな（笑）？

――実装予定のシステムや仕様について、現時点で発表できる範囲で、何か教えてください。

原田　トレイラーを見た人たちが気にしていたことに、「壁の要素がトレイラーに入っていないけど、壁が無くなるのでは？」というものがあるようですが……壁は残すって断言して構わないかな（笑）？

米盛　うーん……残すように頑張ります、という感じで（笑）！　先程の話とも重なりますが、『4』～『6』で培ってきたものは、盛り込みたいですね。

これまで培ってきたものをすべて盛り込みたい

原田　あと、ほかのインタビューでも言っていますが、「1画面上に最大四人まで表示できる」のは間違い無いです。ただ、それを使って何をやるかというのは、その機能を使うかどうかも含めて決まっていません（笑）。

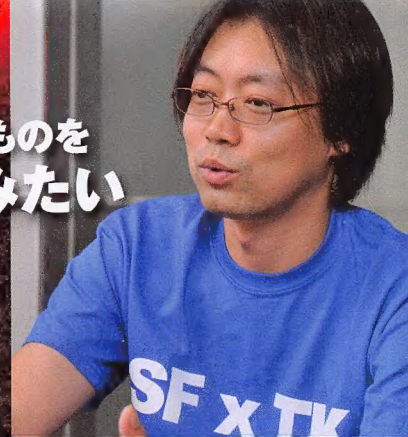
――トレイラーを見て、「コンボのシステムが複雑化するのでは？」と懸念している人も居るようですが？

原田　タッグコンボは今、米盛が死んでるところだよね（笑）？

米盛　死んではいませんが（笑）。どう落とし込もうか悩んでいるところです。皆さんが不安になられるほど、複雑化はしないと思いますよ。トレイラーの映像はあくまでイメージなので、あのままの動きにならないと思います。ちなみに、あの映像のコンボも、よく見るとヒット数はそんなに多くないんですよ。それはさておき、安易にコンボの構成を昔のような単純なレベルまで戻してしまうと、今ある面白さを損なうし、難し過ぎてもプレイの敷居が上がってしまうし。うーん……。頑張ります（笑）。

――プレイヤーの皆さんが気にしていることの一つに、カードシステムがあると思います。1キャラ1カードのシステムが成立しなくなりますが？

原田　カードがたくさん挿せるリーダーを作るわけにはいかないですからね（笑）。プレイヤーの皆さんの負担にならない仕組みを考えています。

――復活キャラ、追加キャラの存在も気になるところですが……。

原田　キャラ数の増減は、プレイヤーの皆さんの要望も分かれるところなので、難しいところなんですよね。

米盛　確実に言えるのは、キャラ数が現状より減ることはありません。過去最大の人数でお届けします。

――『鉄拳TT2』への意気込みを語っていただきたいのですが。

原田　やはり、タッグコンボはうまく練り込みたいですね。

米盛　前回、画面中に2キャラしか出せない制約の中で作っていたわけですが、その制約が外れるのでいろいろ試してみたいことがありますね。演出面でもやれることが増えます。

原田　プレイヤーさんにとっては、やれることが増えるのは、やらなきゃいけないことが増えることにもつながるので、難しいですね。

――では、最後に『鉄拳TT2』を楽しみにされているファンの皆さんに、一言お願いいたします。

米盛　もうしばらくすれば、また新しい情報が出せると思いますので、いまだけは想像してお楽しみいただければと思います。

原田　いま、チームの雰囲気はすごく良くて、開発側も「すごいものができるぞ！」とワクワクしています。そのくらい勢いに乗っているので、楽しみにしていてください！

鉄拳タッグトーナメント2 ここが気になる① どうなる!?　タッグコンボ

文中でも触れている通り、現在ウェブで公開されているトレイラー中のコンボは、あくまで開発チーム側のイメージボードのようなもの。実際どのような形になるかは未定なので、今の時期は想像のみを楽しむことにしよう。

『鉄拳TT』には無かった壁はもちろんのこと、『6』で追加された落下ステージや、破壊可能タイプの壁もコンボに影響を及ぼしそうだが……。どうなる!?

トレイラーのコンボの例。仁が相手投げたところに……、

飛鳥が登場、仁の放つ投げに合わせて……、

たたき落とす。追い討ちできないタイプの投げからコンボに!?

鉄拳タッグトーナメント2 ここが気になる② 復活or追加キャラクターは？

今回、ファンの間で最も注目されているポイントは、やはり追加キャラだろう。ストーリーよりもお祭り感が重視されるという本作、死亡したとされるキャラや生死不明のキャラでも登場する可能性は十分にあるだろう。『鉄拳TT』では、それまでのシリーズで登場したボスキャラのプレイアブル化があったが、本作でもそれがあるかどうかも気になるところ。

また、先日公開されたトレイラーには、平八らしき人物の後ろ姿と横顔が映っていたが、何やら妙に若々しい様子。これは果たして……？

『鉄拳タッグトーナメント2』トレイラー：http://www.youtube.com/watch?v=bGcq0i4Fpi4

インタビューこぼれ話　●ワールドワイドにつぶやき中：原田氏はTwitterのアカウントを所持しており、随時鉄拳シリーズ関係の情報などを発信している。主なフォロワーは海外のプレイヤーのようで、非常に国際色豊か。それゆえ英語でのツイートが多いようだが、日本語での発言もあるので、日本のプレイヤーの皆さんもぜひフォローしてみよう。（原田氏アカウント：@HARADA_TEKKEN）

期待の新キャラクター、プラチナの詳細に迫る!

ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ
■メーカー　：アークシステムワークス
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：12月予定
■使用基板：TAITO TypeX2（予定）

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

今回の記事では、前回詳細をお伝えできなかったプラチナ=ザ=トリニティの必殺技やドライブ能力に加え、気になる既存キャラクターたちの調整方針を開発スタッフに直撃。東京・秋葉原で実施された第一回ロケテストの模様も掲載するぞ!

Text：よるよる

比較的シンプルな基本能力

後述のドライブ能力はトリッキーだが、通常技や必殺技は扱いやすいものを数多く持っているプラチナ。立ちBと⬅＋Cのリーチには特筆すべきものがあり、相手の間合い外から攻撃することもできそうだ。対空技としては、➡＋Aやしゃがみ Cが使いやすい印象を受けた。必殺技にも扱いやすいものがそろっており、ラピッドキャンセルを併用すれば、強力な連係や連続技が作り出せそうだ。

とにかくリーチの長い立ちB。先端付近がヒットしても、⬅＋Cがつながりダウンを奪える強力な技だ。

◀武器をサーフィンのボードのように変形させ、山なりの軌道で突撃。ヒット時は相手を横方向に大きく吹っ飛ばす。

ドリームサリー

巨大なシャボン玉を前方へと放ち、ヒット時は相手がシャボン玉に包まれ追撃が可能。弾のスピードが遅いため、この技を盾に攻め込むことができそうだ。

▼猛スピードで回転しつつ多段攻撃を繰り出すディストーションドライブ。ヒット時はその時点で所持している"マジカルシンフォニー"アイテムの使用回数が回復する。

気になるポイントを開発スタッフに直撃!!

既存キャラクター調整コンセプト

気になる既存キャラクターの変更点を開発スタッフに突撃取材! 製品版ではさらに変わっているかもしれないとのことだが、妄想をかきたてるには十分な情報だ!

新仕様として、画面端のみでバウンドが発生する技がいくつか存在するとのこと。相手を端に追い込んだ際の攻めは、本作の見どころになりそうだ。また、B、Cの通常技は一部を除き空中ガード不能になり、空中のリスクが増加したとのことだ。

ラグナ

しゃがみDやまだ終わりじゃねぇぞの補正を変更し、見返りが大きくなっています。デッドスパイクも強化しているのでご期待ください。

ジン

D系統の性能が変化しているので、細かい攻めが面白くなっていると思います。中間距離での強さを重視して調整を加えているところです。

ノエル

通常技が若干弱かったので、判定などを見直しています。チェーンリボルバーは回避、連係として使いやすいように変更を加えています。

テイガー

「磁力」での引き寄せがより重要になる予定です。引き寄せ効果の発生するタイミングを変えているので、立ち回りが強化されるはずです。

タオカカ

前作は「逃げ」が強かったのですが、今回は「攻め」の部分に強化を施しています。タオカカの面白さを残しつつ、扱いやすく調整しています。

レイチェル

テンペスト・ダリアが使いやすくなったと、連続技の安定度を上げています。全体的に火力も上がっているので、楽しみにしてください。

アラクネ

f マル g は相手サーチの下段技に変更しているので、遠距離での撃ち合いの弱さを解消できるなど、使いどころが大幅に増えています。

プラチナが初登場！ ロケテストリポート

10月9日～11日、東京・秋葉原のHeyにて『BBCSⅡ』のロケテストが実施された。事前告知が無かったにもかかわらず、プラチナが初めてプレイできるとあってか、初日の昼過ぎには行列が早くも20人以上に。ピーク時は待ち時間が数時間に達していたようだ。

なお、今回のロケテストはNESiCA（カードシステム）未対応。気になる人は今後のロケテストに期待してほしい。

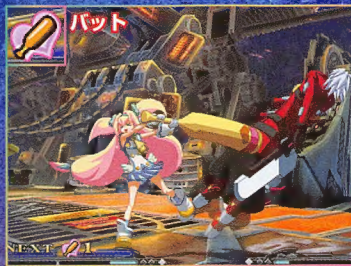
やはりプラチナに人気が集まっていたが、自キャラクターの調整に一喜一憂する光景も。

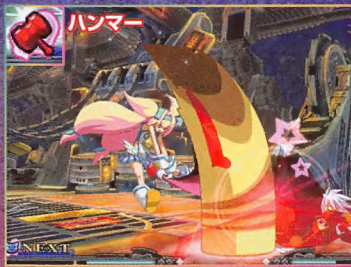
多彩なアイテムを使いこなせる!? "マジカルシンフォニー"仕様公開！

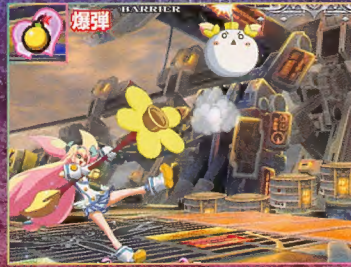
プラチナの"マジカルシンフォニー"は、6種類の武器をランダムで装備するドライブ能力。武器を持っていない状態でDボタンを押すと、武器が出現するとともにヒートゲージ上に使用回数が表示。武器装備中はDボタンが武器を使った攻撃となり、地上、空中で攻撃方法が異なる。もちろん、装備した武器に応じて技の性能が大きく変わってくるぞ。この武器は使うたびに使用回数が減少し、ゼロになると消滅。再度使うには、Dで装備し直す必要がある。使用回数は一部の技を決めると回復するので、相手キャラクターや状況に応じて特定の武器をキープすることも、プラチナを使う上で重要な戦略になりそうだ。

◀所持している武器の使用回数（右）と、次に出現する武器（左）が表示される。ランダムとはいえ次の武器が分かるので、その後の展開をイメージしやすいはず。

▼ディストーションドライブのミラクルジャンヌを使うと、次の武器を強化された状態で装備する。強化版の武器はどれも高性能だ。

地上ヒット時によろけを誘発するため、連続技に組み込めれば高い爆発力を発揮しそうだ。強化版はハリセンに変化し、リーチが若干伸びていたぞ。

バットは威力こそ低いものの、出始めに無敵時間が存在するようだ。切り返しとして使うのだろうか？ 強化版はトゲの付いた凶棒に変化する。

猫ハンマーはリーチが非常に長い。遠距離から攻撃できるのが、この武器の強みになりそうだ。強化版のライオンハンマーは、さらにリーチが伸びていたぞ。

単発の威力は最高で、通常版はガードプライマーをケズる効果が高い。地震のような衝撃波を放つ強化版は、受け身狩りやガードの揺さぶりに使えそうだ。

水平方向に飛ぶミサイルを撃ち出す。この技を盾にして攻めることもできそうだ。強化版は、ノーマル版よりもガードさせた後の状況が良さそうだ。

爆弾を放物線状に放つ飛び道具。相手の行動を制限しやすい軌道を描くため、けん制として役立ちそうだ。強化版は通常版よりも巨大な爆弾を放つ。

バング
前作と違い、画面端の爆発力が高い調整にしています。➡＋Aの発生が早くなっているので、近距離の連係が面白くなると思います。

ライチ
素手時と棒所持時のバランスを意識して調整しています。今回は素手も活用してもらいたいので、連係などに変化があるかもしれません。

カルル
人形の◀＋Dがダウン中の相手を強制的に引き起こすので、攻めは強化されています。コン アニマも何かしらの形で強くしたいですね。

ハクメン
鬼蹴の発生が早くなり、攻めに使いやすくなっています。ドライブはダメージこそ下がりましたが、成立すると「玉」が増えます。

ラムダ
まだ調整段階なので、これから大きく変わりそうです。前作よりもさらに、遠距離戦に特化したキャラクターにしたいと考えています。

ツバキ
前作からは明らかにパワーアップしています。インストールのスピード上昇と一部の技性能が変化したことで、攻めが鋭くなっていますね。

ハザマ
自由度の高さを残しつつ、接近戦での細かい攻めを強化しています。烈閃牙の後は密着状態になるので、攻めを継続しやすくなっています。

ミュー
ガードプライマーをケズりつつ攻めるキャラクターですね。けん制の性能アップにより、セットプレーに持ち込みやすくなっているはずです。

マコト
マコトは家庭用での練習が生きるキャラクターになっていますが、ヒットストップの変化により、連続技の感覚はスピーディになります。

ヴァルケンハイン
家庭用ベースでブラッシュアップを施しています。一部の強力過ぎた技は調整していますが、画面端での使いやすさは向上させる予定です。

君はもう見たか!? 追加機体続々登場!

機動戦士ガンダム EXTREME VS.

エクストリームバーサス

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2010年9月28日（先行稼働）
■使用基板：SYSTEM357専用

先行稼働から約1カ月が経過し、全国的に普及し始めている『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス（以下、EXVS）』。今月も、追加機体をはじめ初心者講座や巷で使用率の高い機体への対策など、大ボリュームでお届け！

NEW!! 新プレイヤーナビが登場！

10月27日に実施されたネットワークアップデートにて、新しいプレイヤーナビが追加された！

今回追加となったプレイヤーナビは、「機動戦士ガンダム00」から多目的輸送艦プトレマイオスのオペレーターである「フェルト・グレイス」。そして「機動戦士Vガンダム」からは「カテジナ・ルース」のストーリー後半バージョン(!?)の二名となっているぞ。

この機会に彼女たちと契約し、ゲームをナビゲーションしてもらおう!

このプレイヤーナビ機能は、下にあるカコミの「ガンダムVS.モバイル」に加入＆ICカードを登録することで利用できるぞ。

カテジナ・ルース
フェルト・グレイス

CAMPAIGN 機動戦士ガンダムUC 第2巻発売記念キャンペーン！

「機動戦士ガンダムUC」の第2巻発売を記念した、期間限定キャンペーンが実施中だ。

9～10月に「ガンダムVS.モバイル」に登録したユーザー全員に、プレイヤーナビ「オードリー・バーン」と、下の写真で紹介しているゲージデザイン「袖付き」がプレゼントされるぞ（受け取りは11月から）。

オードリー・バーン

CAMPAIGN ハロウィンボイスキャンペーン実施中！

同じく、10月27日(水)～31日(日)の期間限定で、プレイヤーナビの全キャラクターがハロウィンならではのボイスでナビしてくれる＆同期間でゲージデザイン「ハロウィン」が限定リリースされるぞ。

こちらも本誌発売からギリギリのタイミングだが、1年に一度のこのキャンペーンを逃すな！

ゲージデザイン「袖付き」

各種便利機能を活用しよう！ ガンダムVS.モバイル

上で紹介している以外にも、戦績の確認や各種カスタマイズなどのさまざまな便利機能を利用できる本作の連動モバイルサイト「ガンダムVS.モバイル」。会員登録して（税込み月額315円）自分のICカードを登録すれば、『EXVS』の新たな世界が広がるぞ！

なお、10月いっぱいまではICカード登録時にもれなく50,000GP（ゲーム内通貨）がプレゼントされるキャンペーンも実施している。この機会に、登録してみてはどうかな？ 詳しくは右のQRコードから！

vsmobile.jp

追加参戦機体第1弾！

10月末参戦！

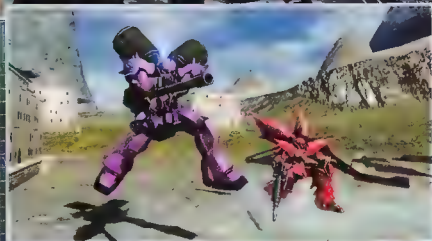
GF13-001NHⅡ

マスターガンダム

機動武闘伝Gガンダム

最初のタイムリリース機体となるマスターガンダム。何と、コスト3000というゴッドガンダムよりも高い形で登場。ダークネスフィンガー、超級覇王電影弾、マスタークロス、十二王方牌大車併、酔舞・再現江湖デッドリーウェイブなど前作の技を引き継がれている。

近接攻撃に特化した格闘機体で、メイン射撃、特殊射撃、格闘チャージショットなどでけん制しつつ、接近して格闘を当てるスタイルを得意とする。格闘の威力は基本的にすべて高めで、状況に応じて派生などを使い分けていこう。派生は各種格闘からのマスタークロスだ。↓＋格闘ではおなじみの格闘カウンターが出せるぞ。

コスト3000としては初の参戦となるため、これからどのように活躍していくかにぜひ注目していきたい。「東方は赤く燃えている」ところを見せ付けることができるか!?

追加参戦機体第2弾！

MSN-06S

シナンジュ

機動戦士ガンダムUC ユニコーン
MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

追加機体第2弾は「機動戦士ガンダムUC」からシナンジュが登場。真紅の容姿はサザビーを思わせる。簡単に武装を少し紹介していこう。

メイン射撃にはビーム・ライフル、サブ射撃にはバズーカを備える。さらに、特殊格闘で武装の切り替えが可能で、射撃装備特化の重装備スタイルと、機動力特化の高機動スタイルを、状況に合わせて使い分けられるようだ!? 重装備スタイルの武装はサブ射撃が強そう。4発まで連射でき、横回転しながら移動攻撃が可能。高機動スタイルは武装が薄くなるものの、こちらもレバー入れサブ射撃の移動を絡めた攻撃が非常に強そう。そして両スタイルともに、ブーストダッシュ格闘は隕石を利用した攻撃を使うようだ。

ユニコーンガンダムを苦しめたシナンジュが、本作ではどのような活躍を見せるのか……!? 今から解禁を待て！

11月末参戦予定

まずはCPU戦で動作に慣れよう!

CPU戦&ボス攻略

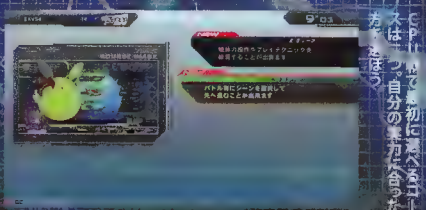
本シリーズの、もう一つの楽しみ方ともいえるCPU戦について攻略していくぞ。シリーズを初めてプレイする人は必読だ!

Text：とき

自分の実力に合ったルートを選ぼう

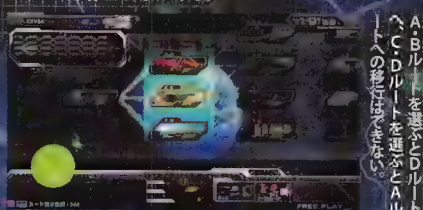
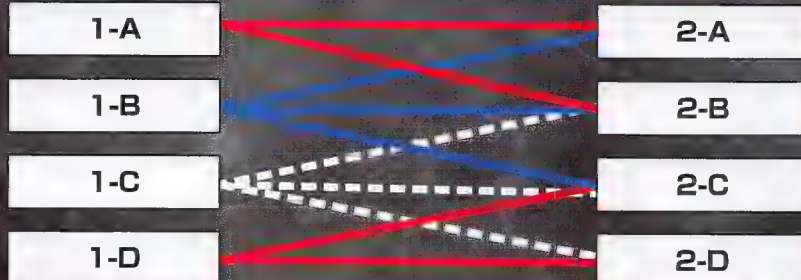
今作のCPU戦は、開始前に二つのモードから選べる仕様となっている。一つは初心者用のトライアルバトルコース。いわゆるイージールートで、よほどのことが無い限り途中でゲームオーバーにはならないため、初めてのプレイヤーにはうってつけといえる。ただし、ステージ数が全5面と少なく、また敵機の耐久力がかなり低めに設定されているため、コンボ練習などにはやや不向き。大まかな流れとしては、4シーンまでは敵機はすべてコスト2500以下で構成されている。最終ステージであるステージ5で、ターゲットとしてウイングガンダムゼロ（EW版）が僚機であるケルディムガンダムと共に出現。ターゲットを撃破すればクリアとなる。

もう一つはブランチバトルコース。従来のVS.シリーズと同様に、選んだ機体でシーンをクリアしていくもので、難度別に四つのルートが用意されている。難度が低い順にAルート、Bルート、Cルート、Dルートとなっていて、一つのルートをクリアするたび、右図のように隣接したルートへ移行することができる。こちらの大まかな流れは、1シーン目から5シーン目までは通常の機体で構成され、6ステージ目では、選んだルートを問わず中ボスという形でレグナントが登場。そして7シーン目をはさんで8シーン目に、ラスボスとしてオリジナル機体・エクストリームガンダムが登場する。

なお、8シーン目の難度は7シーン目で選んだルートと同じになっている。AルートとBルートは問題無く進んでいけるが、CルートとDルートは難度が高く、特にレグナントとエクストリームガンダムが非常に強いため、最初はAルートとBルートを選ぶのがいいだろう。コンボ練習をしたいときなどは、DルートのCPUは格闘を高確率で回避するので、難度が低めのルートを選ぶのが無難だ。

また、CPU戦では対戦時よりも得られるGPが低めなことを覚えておこう。

次ページでは、レグナントとエクストリームガンダムの攻略をしていくぞ。

CPU戦で最初に選べるコースは二つ。自分の実力に合った方を選ぼう。

A・Bルートを選ぶとDルートへ、C・Dルートを選ぶとAルートへの移行はできない。

CPU戦・ルート紹介

以下がCPU戦におけるルートの分岐表である。Aルート、Bルート、Cルート、Dルートと四つあり、難度は表の通り。隣接したルートにしか移行できないため、例えばAルートを選択すると次シーンではAルートかBルートのどちらか一方へと進むことになる。その辺りの分岐の仕組みは、上の図を参照。

CPU専用ボス機体紹介&攻略

エクストリームバーストを発動すると切れないため、ここからは短期決戦を心掛けよう。

厄介なGNフィールドは、射撃武装で壊すのがセオリー。格闘機だと苦戦を強いられる。

GNMA-0001V レグナント ガンダム00

スーパーアーマーに注意

ガンダム00に登場するレグナントが、ブランチバトルコースの中ボスとして参戦。パイロットは原作通りルイス・ハレヴィだ。中ボスということもあり、かなりの強さを誇る。機体がかなり大きい割に機動力が高く、格闘も使用してくるので注意が必要。また、常時スーパーアーマー状態であり、ダウン値が通常の機体よりも高いため、こちらの攻撃を受けてもおかまいなしに反撃してくる。もちろんエクストリームアクションも使用してくるため、レグナントの攻撃を回避しても油断は禁物だ。

耐久力が一定以下になるとGNフィールドを展開してくる。展開中は格闘攻撃を含む一切の攻撃が効かないので、射撃武装で早めに壊そう。さらに耐久力が減っていくと、ルイスのカットインと共にエクストリームバーストを発動してくる。一度発動すると切れることなく常時エクストリームバースト状態となる。この状態は非常に厄介なので、威力の高い武装で一気に勝負を決めよう。

脅威となる攻撃は格闘とGNビームキャノンだろう。格闘は発生が早く、難度の高いルートになればなるほど威力が高くなっている。回避しても即座にエクストリームアクションでキャンセルし、何度も使用してくることがあるので非常に厄介。十分に距離を取ることで対処していこう。どうしてもかわせないと判断したら、シールドガードが有効だ。

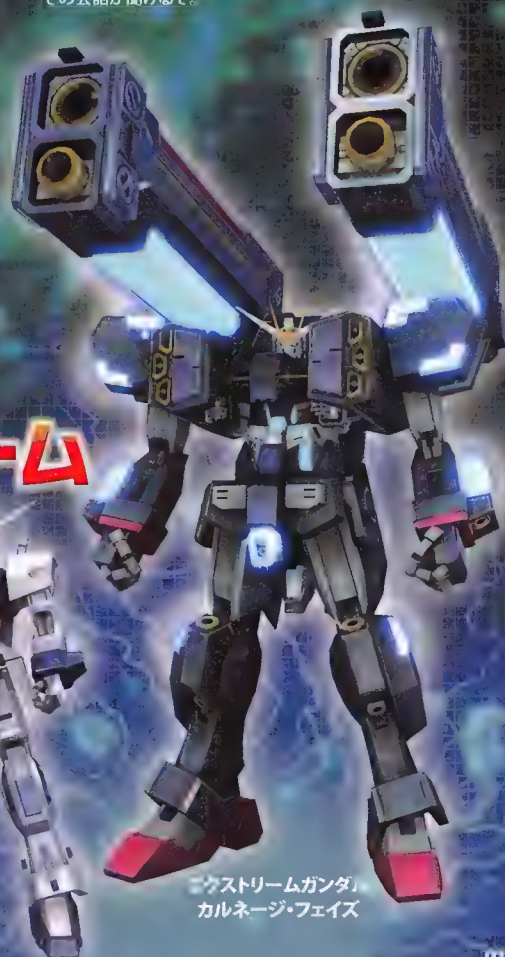
GNビームキャノンは曲がってくるタイプと照射系タイプの2種類があり、どちらも威力が高い。特に照射系の方に当たると大ダメージを受けてしまうため、レグナントからはできるだけロックオンを外さないようにしよう。

なお、ダブルオーガンダムでこのシーンまで来ると、原作での会話が聞けるぞ。

圧倒的存在感!

今作のラスボスは『機動戦士ガンダムVSシリーズ』初の完全オリジナル機体、エクストリームガンダム。。戦闘中は射撃特化形態のカルネージ・フェイズとなる。ラスボスということもあり、その性能はまさに圧巻。どの武装も優秀で威力が高く、特にサテライトキャノンによく似た照射系ビームをくらうと一撃で300オーバーのダメージとなる。

レグナントと同様、常時スーパーアーマー状態であり、ダウン値が高めとなっているが、こちらはエクストリームバーストを使用してこない。その代わり、かなりの高度まで上昇し、地表に向けて照射系ビームを撃つ攻撃を使ってくるようになる。この攻撃が行なわれると、エクストリームガンダム戦のステージである「EXTREME UNIVERSE」の地表から火柱が上が噴出し、ここに触れるとダウンさせられる上にダメージをくらってしまう。十分に警戒しておこう。もちろん、この攻撃で地表から火柱が上がっている間も、エクストリームガンダム本体が攻撃の手を緩めることはないため、非常に苦しい戦いとなるだろう。。

射撃武装が豊富でスーパーアーマーということもあり、格闘攻撃では効率が悪いため、射撃武装を主軸にして戦っていくといいだろう。また、慣れないうちは7シーンでAルートを選択し、難度を下げるのもオススメだ。すべての力を出し切り、最後の戦いを勝ち抜こう!

エクストリームガンダム

巨大な火柱が噴出。視点的にも回避が非常に困難なため、上昇して回避するか、ガードで防ごう。

ラスボスということもあり、その機体性能は圧倒的。攻撃のインパクトも絶大だ。

エクストリームガンダム カルネージ・フェイズ

新規&復帰組必読!

タッグ戦の心得&対戦基礎

ICカードシステムの導入により、新規プレイヤーや再び始めるプレイヤーの多い今作。ここで、タッグ戦について改めて攻略する。

Text：とき

Lesson:1 タッグ戦の動き方を知る!

基本は多対一を心掛ける

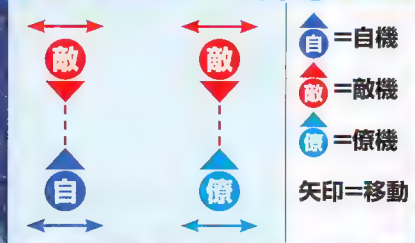
VS.シリーズの一番[illegible]だいご味といえば、やはり僚機との連携を重視した2on2のタッグ戦だろう。

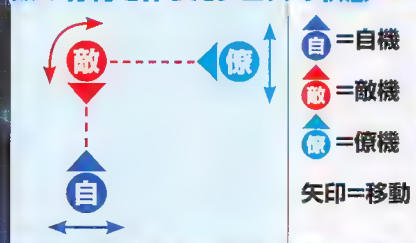
近作では、自機のみでメイン射撃→メイン射撃やメイン射撃→サブ射撃などで敵機のダウンを奪いやすくなったため、僚機とのメイン射撃による連携はそれほど重要ではなくなってしまったが、それでもやはり位置取りによる連携は、対戦で勝利するには最も重要であるといえる。位置取りで心掛けたいのは、1機を自機と僚機で囲むようにする、いわゆる「クロス」である。前述の通り、1機でも多彩な攻撃行動を取れるため、2機からの集中砲火を回避し切るのは困難であるからだ。もちろん、敵僚機からの妨害はあるので回避を忘れずに。

写真のような位置取りができれば、敵機に相当苦しい戦いを強いることができるぞ。

疑似タイマン（1on1）状態

敵　敵
自　僚

自＝自機
敵＝敵機
僚＝僚機
矢印＝移動

さまざまな要因により、僚機との連携が取れない場面は少なからずあるだろう。僚機と離れてしまい、上図のように敵機と疑似タイマン状況になってしまった場合には、使用する機体のコストと性質にもよるが、できるだけ素早く敵機のダウンを奪い、僚機の援護に行くことを心掛けよう。ただし、これは主に低コストを使用しているときの場合であり、近接戦に強い高コスト機などを使用しているときは、そのまま敵機を撃墜することを視野に入れてもいいだろう。その場合、僚機に援護に来てもらう形が望ましいため、その意思を伝えるなどしよう。シャッフルなら、積極的に通信を使おう。

数の有利を作ったクロスの状態

上図、これが前述した「クロス」（十字砲火）の形を取った状態だ。敵機がどの方向に回避しても、こちらの攻撃の軸が合うため非常に強力。今作からの新システム、エクストリームバーストの存在により、さらに強力なものになっているぞ。

注意したいのが、自機と僚機で同じ敵機をロックするため、片方の敵機が完全に自由になること。強力な照射系武装を持つ機体や、ケルディムガンダムのように射撃と援護に特化した機体を放置するのはかなりの危険を伴うため、できるだけそういった武装を持つ機体を狙うのがオススメ。もちろん、どんな機体が相手の場合でも油断は禁物だ。

Lesson:2 攻撃の狙いどころは? 当て方編

狙いはブーストゲージ切れ

上記のようにクロスの状況を作ることができれば、ある程度適当に攻撃しても当てられるが、疑似タイマン状況になった場合には、今作の「ブーストゲージ残量により着地硬直の長さが変わる」という仕様もあり、攻撃を当てていくのは難しい。最初の空中戦での読み合いで、いかに敵機にブーストゲージを使わせ、なおかつ自機のブーストゲージを敵機より多く残しておけるかにかが重要だ。

敵機にブーストゲージの色が赤くなるまでゲージを消費させることができれば、攻撃を当てやすくなるだろう。しかし、ここで自機のブーストゲージに十分な量を残しておかないと、逆に反撃されてしまう。敵機を追い詰める際は、攻撃行動を取りつつ、頻繁に着地をしながら立ち回るのがセオリー。

ブースト[illegible]で着地を読み切ったら攻撃を当てよう。先に[illegible]すると、今度は自機がピンチに。

うまく追い詰めて敵機をオーバーヒートさせることができれば、ある程度敵機の着地への反応が遅れても攻撃を当てることができるぞ。また、クロスボーンガンダムX1改のABCマント、ケルディムガンダムのGNシールドビット、アレックスガンダムのチョバムアーマーなど、特殊な防御法を持つ機体を使用している場合には多少のブースト負けはカバーできるので、強気に攻めていくといいだろう。

攻撃を当てることができたら、敵機をダウンさせずに攻撃を止める「攻め継続」も視野に入れよう。敵機をダウンさせ、ロックオンサイトが黄色の状態になっている時間を省けるため有効だ。

ただし、今作では敵機に攻撃を当ててから、当てた攻撃のダウン値が消去されるまでの時間が非常に長いため、今までのシリーズよりも長時間次の攻撃ができないことに注意しよう。逆に、それを利用して敵機が強気に攻撃をしてくることもあるため、回避を意識することを忘れないように。

[illegible]がステップ開始

敵機が回避行動を取った瞬間。この間は、あらゆる攻撃の誘導が切られてしまう。ここに攻撃を当てるのは非常に困難（写真は分かりやすいように敵機視点）。

[illegible]ステップ継続

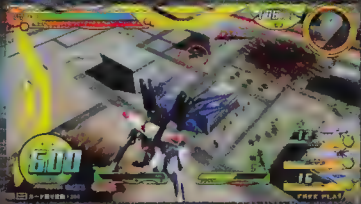
レバーを2回連続で倒すことにより、敵機がステップを継続した。ステップの終わり際にタイミングを合わせれば、攻撃を当てることが可能だ。

ブーストゲージがゼロに

ここがこちらの攻撃を当てる大チャンス！着地した瞬間の敵機は攻撃行動も取れないため、安心して攻撃を当てていこう。距離が近ければ格闘をたたき込め！

Lesson:3 ブーストゲージを管理すべし 避け方編

ここでは、敵機に狙われたときの回避について解説していこう。状況的には、攻撃の狙いどころで述べた状況の敵機側をイメージしよう。

敵機は、こちらが着地をする機会をうかがいながら攻めてくるため、接近するまでに多少の時間がかかる。確実に攻撃を回避するためには敵機に接近されないことが一番であるため、ブーストダッシュからの慣性上昇などを駆使して敵機との距離を取っていこう。距離を離す際にはブーストゲージ量をしっかりと把握し、オーバーヒートしないように注意。また、一回の上昇のみでは誘導性能の高い武装に当たってしまう可能性があるので、高度を落としたり、ステップを交ぜたりもしていこう。真っすぐ自機に向かってくる敵機に、けん制として射撃武装で攻撃するのも有効だ。

しかし、敵機から逃げ続けることは困難であり、ときには接近を許してしまう展開もある。近距離での回避で一番重要なのも、やはりブースト管理。今作では、ブーストゲージが黄色までの段階で着地すれば硬直は小さい。逆に赤色まで消費してしまうと極端に大きくなるため、多少苦しい状況でもブーストゲージは残して着地した方がいいだろう。

ブーストゲージを使い切ったりしてしまった場合、いっそのこと着地前に格闘などで暴れるのも一つの手段だ。前述の通り、今作ではダウン値が切れるまでの時間が長いため、格闘を迎撃されても着地までに攻め継続が成立しないため、比較的安心だ。万が一オーバーヒートのまま着地してしまったら、着地後にシールドガードを入力しよう。運が良ければギリギリのタイミングで防ぐことができるぞ。シールドガードもキャンセルできるようになった今作では、これも有効な手段となる。

また、ダウンから起き上がる際に攻撃行動を取ると、その瞬間に無敵時間が切れてしまう。こうなると、起き上がり時の無敵時間を利用しての攻撃はできないということも覚えておこう。

ブーストダッシュ～慣性上昇を利用すれば、距離を離せる。レバーニュートラルを意識。

オーバーヒートの着地硬直は大きい。回避は困難なため、ガードできることを祈ろう。

↑これくらいのブーストゲージ残量を残して着地すると……

←硬直がほぼ無いまま次の行動に移ることが可能。回避の際には重要だ。

Lesson:4 画面情報を活用する

対戦中は眼前の敵機に目が行ってしまいがちだが、画面にはさまざまな情報が表示されている。自機の耐久力や残りコストゲージ、残弾数はもちろん、ロックオンアラートやレーダーも存在する。ロックオンアラートやレーダーは地味に役立つ表示で、敵機からの攻撃や接近を察知できる優れものだ。ゲームに慣れるまでは気にするのは難しいかもしれないが、無意識のうちに見れるようになれば、状況判断がうまくなること間違い無しだ。

なお、今作では味方からの攻撃でもアラートが鳴るようになっているので注意しよう。

画面情報の把握に慣れるには、対戦後にライブモニターを使って自分のリプレイ動画を見るのもいいだろう。さまざまな視点で見ることで、相手の狙っている行動や立ち回りが見られるため、対戦中でもアラートやレーダーを気にしなくてはならない状況が分かるようになるはずだ。

すべての情報を活用すれば、タッグ戦の奥深さがぐっと増すぞ！

敵機にロックオンされているときはアラートが黄色。攻撃されているときには赤色になる。

こちらが自機、僚機、敵機2機を示すレーダー。赤い矢印が敵機を、青い矢印が僚機を示しているぞ。自機が中心となっているので、敵機が背後に回ったかどうかが分かる。僚機の詳しい位置なども把握できるので、ぜひとも活用していこう。

トクする小ネタ集

知っていそうで意外に知らない「小ネタ」を三つほど集めてみたぞ！　まだ知らなかったプレイヤーは、ぜひ試してほしい。

●画面の切り替わる武装を切り替え無しに

一部の機体の武装（ウイングガンダムゼロ（EW版）の特殊射撃やフルアーマーZZガンダムの格闘チャージなど）は、撃つ際に画面が切り替わり、敵機の位置や行動が見えにくくなる。

しかし、それらの武装を使用する際にレバーを⬇方向に入力することによって、画面の切り替えないようにできる。これを利用することで、敵機が回避しそうかどうか、また敵機がこちらに攻撃を仕掛けているかを、ギリギリまで判断することができる。覚えておいて損は無いぞ。

●変形機でステキャンを使用

変形コマンドの仕様変更により、ステキャン（ステップキャンセル）をする際に従来通りのコマンド入力をすると、高確率で変形が暴発してしまう。しかし、ステップ入力をした直後にレバーをステップ入力した向きとは別方向に入力することで、変形の暴発を防ぐことができる。

ステキャンは敵機の攻撃を回避するのをはじめ、格闘を使った後などに使用することになるため、自在にできるようになれば、変形機を使用する際に重宝するだろう。

●ガードでエクストリームゲージ増加

今作では、シールドガードで敵機の攻撃を防ぐことに成功した場合、エクストリームゲージが若干増加するようになっている。再出撃時など、あと少しで50%以上たまるような状況では狙っていこう。シールドガード自体はキャンセルできるため、狙える機会は多いはずだ。

開幕などにも、敵機が不用意な射撃武装を使用してきた際には、ガードして少しでもためておくのも手だ。ただし、多段系の武装をガードしても多くたまるということはない。

今ホットな組み合わせとは!?

最新コスト事情

現段階で、最も注目されているコスト帯の組み合わせと、具体的な機体例をまとめてみたぞ！　対戦時の参考にしてほしい。

Text：とき

どのコスト帯が強力？

現在、最も多く見られるのがコスト3000＋2500の組み合わせだろう。コスト3000はどれも機体性能が高く、1機で相手を制圧でき、さらに今作の要となるエクストリームゲージが非常にたまりやすい、というのが理由と考えられる。さらに相棒となるコスト2500も、コスト3000ほどではないとはいえ、機体性能が高めでエクストリームゲージがたまりやすい。そのため、この組み合わせは機体性能に加えてエクストリームバーストの強さも最大限に引き出せる、優れた組み合わせといえるだろう。コストオーバーの影響は確かに大きいものの、稼働から時間が経つにつれてコスト2500の立ち回りが研究されてきており、コストオーバーという欠点を差し引いても安定感を持っているぞ。

そして、密かに評価を上げてきているのがコスト1000＋2500という組み合わせだ。コスト1000機体が評価を上げてきており、なおかつコストオーバーの影響をほぼ受けないので、これからの研究次第ではさらに伸びる可能性があるだろう。

具体的な組み合わせ例

それでは、使用率や機体相性を踏まえて具体的な組み合わせの例を挙げていこう。

まず、前述したコスト3000＋2500の組み合わせで、現状最も評価が高いのがダブルオーガンダム＋ケルディムガンダムというダブルオーコンビだろう。ダブルオーガンダムはダブルオーライザー換装中の制圧力がすさまじく、加えてエクストリームバースト中は量子化という防御手段があるため事故が起きにくい。そこに、ケルディムガンダムの遠距離でも性能を損なわないメイン射撃や、高い援護能力をもつGNシールドビットが加わることで、かなりの強さとなる。多少の事故があったとしても攻撃力が高いため、ダメージ負けしにくいという点も高評価の理由だ。

コスト1000＋2500ではグフ・カスタム＋ケルディムガンダムorクロスボーンガンダムX1改の評価が高い。コスト2500にどちらを選ぶかで立ち回りが大きく変わってくるが、どちらの組み合わせでもグフ・カスタムの能力を最大限に引き出せるだろう。

グフ・カスタムのメイン射撃は打ち切り式だが、1発でも残しておけばエクストリームバーストを発動させることでリロードされるので、覚えておこう。

これから時間がたつにつれ、どのような組み合わせが評価を上げていくかにも注目していきたい。

注目の組み合わせ例

	機体名（コスト）	
例①	ダブルオーガンダム（3000）	ケルディムガンダム（2500）
例②	グフ・カスタム（1000）	ケルディムガンダム（2500）
例③	グフ・カスタム（1000）	クロスボーンガンダムX1改（2500）

前作でも評価の高かったグフ・カスタムだが、今作でもその性能は評価されている。

ピンチでのときでも逆転可能！

エクストリームバースト活用術

今作のキモとなる新システム「エクストリームバースト」。その発動タイミングによって、戦況を大きく左右するぞ。

Text：とき

おもな発動タイミング

一番のオススメ発動タイミングは、やはり自機のブーストゲージ量が少ないときだ。これは防御面だけでなく、攻撃面にも適用される。敵機との空中での読み合いでブーストゲージを消費した場合、敵機も相応のブーストゲージを消費しているからだ。そこで発動させ、ブーストゲージを全回復させれば、かなり有利な状況を作れるぞ。

そのほか、無理にでも片方の敵機を追いたい、というときなどがオススメ。発動させれば単純にブーストゲージが2倍になるだけでなく、武装の性能や機動力も上がるため、非常に追いやすくなる。

ピンチの状況でも、発動させることで脱出可能。逆に有利な状況を作り出せる。

高コスト機体の理想的使用タイミング

高コスト機体は、エクストリームゲージのたまりやすさで優遇されているため、回数を分けて発動させるのが望ましい。うまくいけば1機目後半、2機目前半と後半という感じで3回発動させられる。高コスト機は、守備よりも攻撃目的での発動が多いため、3回発動されればかなりのプレッシャーとなるだろう。

耐久力	発動
1機目耐久力	1回目発動
2機目耐久力	2回目発動
2機目耐久力	3回目発動

高コスト機は前線で戦うことが多いため、弾切れを起こしやすい。発動させることで残弾数が全回復するので、残弾数を増やす目的で使うのも悪くない。特に、時間経過で使用可能になる武装（νガンダムのフィン・ファンネルバリアなど）は実質的にリロード速度が早くなるため、エクストリームバースト発動後も有利な展開を作れるぞ。そして、1機目の後半に発動するタイミングが無かったとしても、2機目が再出撃したときに発動させれば2回は発動できる。高コスト機体は積極的に使おう。

●中～低コスト機体の使いどころ

中コストと低コスト機体は、基本的役割が違うため、エクストリームバーストを発動させるタイミングが高コスト機とは大きく異なる。

中コスト機体はコストオーバーしたところを狙われることが多いため、自衛手段として発動させることが多い。対して低コスト機体は撃墜されてもいい回数が多いため、攻める目的で発動させることが多い。ただし、低コスト機体はエクストリームゲージがなかなかたまらないので、確実にダメージを与えなければならない。無理な発動は禁物だ。

もちろん中コスト機体も、自衛手段だけではなく攻めに使う場合もある。有利な展開をより確実にしたり、敵機から放置気味になったときなどは、強気に1機目後半に発動させてしまおう。ただ、その場合はコストオーバーすると2機目でたまらないことがあるので注意。中～低コスト機体は高コストに比べ、1回の発動ミスがそのまま敗北へとつながることが多い。慎重に使っていくことを心掛けよう。

高使用率の機体を対策!
CRUSH THE RIVAL!

ゲームセンターで対戦していると、対戦の機会が多い機体……、はたまた、対策を知らないといいように攻められてしまう機体……。ここでは、そういった強力なポイントを持った機体を中心に、注意すべき点と対策を紹介しよう。

フルアーマーZZガンダム

格闘チャージ、特殊射撃、特殊格闘のハイ・メガ・キャノン派生など、すべてが高威力。苦手なプレイヤーも多いのでは!?

ココに注意!

①高威力な格闘チャージは必ず回避!
②フルアーマー時の特殊射撃にも十分注意しよう!
③エクストリームバースト中の必殺技も警戒

高威力の攻撃を特に警戒

フルアーマー状態の格闘チャージ、サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘は、発射するまでの間はスーパーアーマー状態となっている。特に、銃口補正が優秀な格闘チャージは、ブーストダッシュなどの硬直に撃ち込まれると回避は困難となる。敵機の動きをよく見て、格闘を使ってこなくなったり、サブ射撃を撃ってこなくなったら、格闘チャージショットを警戒して安易なブーストダッシュを控えよう。

また、格闘チャージだけを警戒していて、メイン射撃や、特殊格闘をくらってしまわないように注意。特に特殊格闘のハイ・メガ・キャノン派生は、非常に高威力なので十分に注意しよう。

一度格闘チャージを使わせてしまえば、後はエクストリームバースト中の攻撃開始時がスーパーアーマーになることと、エクストリームバースト中に再度ボタンを全押しすることで発動するハイパー・ビーム・サーベルに注意して戦えばいい。アーマーをパージした後のフルアーマーZZガンダムの機体性能は、ほかのコスト2500機体と比べても少し劣る程度なので、注意して戦えば負けることは少ないはず。

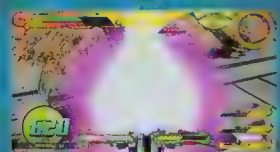
とにかく、まずはフルアーマーZZガンダムのアーマーをパージさせることを第一に考えよう!

非常に高威力な格闘チャージ。回避できなさそうなら、シールドガードするのもアリ。

フルアーマー時の特徴を知っておく

フルアーマー状態のフルアーマーZZガンダムは、機動力こそ非常に低いものの、さまざまな特徴がある。まず、相手から受けたビーム攻撃によるダメージを20%カットしてしまう。これは非常に強力な特性といえる。

そして最も重要な特性が、本文で述べたように、スーパーアーマーの存在だろう。この特性によって、格闘チャージだけでなく、特殊射撃のハイ・メガ・キャノンなどが非常に恐ろしい武器となる。とにかく、対戦時には回避を第一に考えて行動するのがいいだろう。

格闘チャージショットほどではないが、高威力。何としても回避したい。

中距離から伸びてくる魔法のガンダムハンマー

メイン射撃のガンダムハンマーは、近中距離での後ろ／斜め後ろブーストダッシュを問答無用で刈り取ってくる。ただし、上下への誘導性能はあまりよくないので、空中で小刻みにステップキャンセルすれば避けることができる。

次に高威力かつ弾速の速い射撃チャージだが、この武装は発生、銃口補正もそれほど優秀ではない。焦らずに見てから軸をずらせば、容易に回避することができる。

なお、メイン射撃、射撃チャージともにABCマントやGNシールドビットが通用しないことには注意。

ガンダムハンマーは、この距離からでも先端が届く。常に警戒しよう。

ココに注意!

①発生、判定に優れるレバー⇐or⇒格闘
②非常に伸びのあるメイン射撃
③弾速が速く、威力の高いメイン射撃チャージ

得意な距離に付き合うな!

近距離でのガンダムハンマーや格闘を使用したネタ攻め……、逃げようと思えば今度はビームライフル、カプル呼出。そんな本機に悩まされているプレイヤーも多いだろう。ここではそれらの対策や、どう戦えばいいかを解説していく。

まず気を付けたいのは、相手との距離感だ。一度ダウンを奪われ、そのまま起き攻めで撃墜される……というパターンだけは絶対に回避したい。ではどうすれば距離を離せるのか?　そのためには射撃武装の知識をたたき込もう。サブ射撃のビームライフル、特殊射撃のカプル呼出は高い誘導性能を持つ。中遠距離でバラまかれたら、着地のタイミングをずらすことを心がけること。メイン射撃、メイン射撃チャージの対策に関しては、別途左のカコミにまとめた。

次に近距離戦のしのぎ方を、レバー⇐or⇒格闘に焦点を当てて考察する。発生、攻撃判定が強力なこの格闘。格闘同士でかち合うと、一方的につぶされてしまう場合がほとんどだ。オーバーヒート状態の∀ガンダムに対しては、格闘を狙いに行かず射撃で対処しよう。

また、今作では起き上がりの無敵時間が短いため、これを起き攻めに使われた際などに、焦って格闘を出すと逆に手痛いダメージをくらってしまう。落ち着いてシールドガードしたり、ジャンプで上昇してから後方へのブーストダッシュなどで対処しよう。さらに、スカした後でも、メイン射撃チャージや特殊格闘でのキャンセルが可能となっていることには注意したい。

とにかく∀ガンダムへの対策は、終始メイン射撃が届かない程度の距離を保ち続けることに尽きるだろう。

∀ガンダム

近距離戦では無類の強さを発揮する∀ガンダム。闇雲に戦っても勝つことは難しい。ますは、相手の武装の特性を知ろう。

横に2発発射するために引っかかりやすいメイン射撃、撃つ方向を自在に変えることのできるサブ射撃に幻惑されないように!

ココに注意!

①メイン射撃はしっかり意識して避けよう
②サブ射撃の大きな攻撃判定には注意
③特殊格闘のレイダーガンダム呼出を警戒

中距離戦で圧倒されないよう注意

フォビドゥンガンダムのメイン射撃であるエクツァーンは、2発同時に発射するので、斜め上昇などで避けたつもりでも足元に当たってしまうことが多い。ステップを絡めて行動すれば被弾を多少は減らせるものの、ブーストゲージを大幅に使ってしまうので、敵機の弾をしっかりよく見て、最低限の動きで避けられるようにしよう。

そして、最大の脅威となるのがサブ射撃のフレスベルグ。この武装は、エフェクトが出ている部分全体に攻撃判定を持つため、完全に避け切るまでは安心できない。その特性のために、こちらの格闘後のステップキャンセル方向を読み切られると、サブ射撃をくらってしまうことが多い。この武装の詳細は、右カコミを参照してほしい。

また、特殊格闘のレイダーガンダム呼出による迎撃性能にも長けているので、近距離戦ではメイン射撃とサブ射撃の二つを警戒して戦うように。格闘性能は平凡なので、とにかく前述の二つを意識して立ち回ろう!

特殊射撃のカラミティガンダム呼出は、誘導性能こそさほど高くないが、メイン射撃、サブ射撃と連携する形で出されるといやらしい武装だ。「せっかくメイン射撃を避け切ったのに、カラミティガンダムに着地を取られてしまった」ということにならないよう注意しよう。

→メイン射撃は慎重に回避しよう。
←シールド判定があることにも注意。

トリッキーなサブ射撃の性質をおさらい

フォビドゥンガンダムのサブ射撃フレスベルグは、本文で書いたようにエフェクト全体に当たり判定がある。弾速が遅いので、慣れないうちは一度避けたつもりでフレスベルグの後半にある判定に当たってしまうことも多いだろう。

特に、こちらを起き攻めする形で発射されたフレスベルグは、今作の起き上がり時の無敵時間の短さも相まって、移動方向を読まれていると当たってしまうことが意外と多い。一度ダウンを取られて、せっかく起き上がったのにまたサブ射撃できりもみダウン……、といったことが無いように、特性を意識しながら戦うようにしたい。

フレスベルグは予期せぬくらい方[illegible]することが多い。慣れるまでは厄介だ。

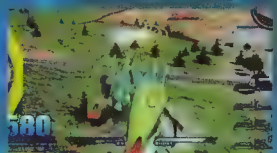
ダブルオーライザー時のチャージショットに注意

ダブルオーライザー換装中のメイン射撃チャージは、レバー⇦or⇨格闘からキャンセルして使用することで、横方向に勢いを残し、落下しながら発射できる。安易な射撃を回避され、メイン射撃チャージをくらわないよう注意。

また、格闘を前方向のステップでキャンセルして接射を狙ってくることも十分にあり得るため、それについても警戒が必要。

さらには量子化をキャンセルして撃ってくる場合もある。うかつに量子化させてしまうとさらにピンチになることもあるので、状況判断を間違えないことが重要だ。

これらを頭に入れて戦おう。

メイン射撃だけでなく、威力の高いメイン射撃チャージにも注意しよう。

ココに注意!

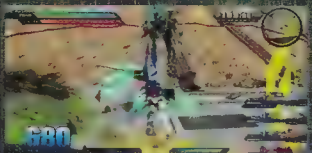
①ブーストダッシュ格闘から数の有利を作られないよう注意
②格闘を絡めたメイン射撃チャージの接射が脅威
③量子化中の一方的なメイン射撃チャージを警戒

通常形態時にどれだけ有利な状況にするか

ダブルオーライザー換装中はメイン射撃、メイン射撃チャージ、各種格闘が非常に強力になる。さらに、ブーストダッシュ格闘や、レバー⇦or⇨格闘をメイン射撃チャージでキャンセルして落下しながらの接射など、守りを強引に突破してくる攻撃力を持っている。

これに対抗するには、僚機との連携が重要となる。僚機が接近戦でメイン射撃をくらったら、その後のブーストダッシュ格闘→2機による二対一を警戒して自分は距離を離したり、落下しながらのチャージショットで僚機が残りブーストゲージ的に不利になっていたら着地を狙うなどして、何とかダブルオーライザー換装中の攻撃をしのぎ切ろう。

通常時の性能は、サブ射撃とチャージショットの接射は多少怖いものの、メイン射撃の弾数が3発と非常に少ない。リロードの間にダブルオーガンダムの僚機を狙うといいだろう。

エクストリームバースト中のトランザムライザーは、ダブルオーライザーとほぼ同じ状態になる上に、こちらがせっかく攻撃を当てても量子化して(一瞬消えて)攻撃を避けてしまう。さらに、この量子化をチャージショットでキャンセルして一方的に攻撃してくる。これに対しては、こちらも最大限までブーストゲージを使って逃げてからエクストリームバーストを発動し、そのままもう片方の敵機に攻めていくか、トランザムライザー終了時のドッキング解除モーションを狙うのがいいだろう。

ダブルオーライザー形態のブーストダッシュ格闘は、脅威となる。

ダブルオーライザー換装中の圧倒的な性能を凌ぎ切ることが重要。慎重に立ち回り、通常時の立ち回りで勝利しよう!

GNシールドビットの特性を知っておく

GNシールドビットは、一定時間ある程度のダメージの攻撃を完全に防いでしまう非常に強力な武装だが、特徴を理解しておけば、対策のしようはある。

まず、GNシールドビットのゲージは、シールドが展開された時点から減り始める。減り始めた瞬間の耐久力は100で、攻撃を受けた分だけ耐久力が減っていく。

また、GNシールドビットを(相手側の)僚機に展開する場合、ケルディムガンダムとの距離が離れていると、その分だけシールド展開までに時間がかかる。そのタイムラグを理解することで、多少は対応しやすくなるはずだ。

GNシールドビットは、展開されている機体に当たった攻撃だけを防ぐ。

ココに注意!
①敵機のメイン射撃の弾数は常に把握しよう
②安易な格闘狙いをカウンターされないように
③GNライフルビットと狙撃の連携に注意!

ペースを握られないようにしよう

ケルディムガンダムのメイン射撃を使った狙撃はとにかく強力。こちらの射程外から狙い撃たれるので、割り切って「ケルディムガンダムをしつこく追いかける」か、「ケルディムガンダムを完全に放置する」のがいいだろう。ケルディムガンダムの狙撃は強力だが、弾数は2発と少なく、撃ち切った後はリロードが完了するまでケルディムガンダム側が能動的に当てにいける武装はほぼ無くなるといってもいい。そのときこそが、こちらが有利に動けるチャンスだ。

とはいっても、ケルディムガンダムには僚機と自機、どちらにでも展開することのできるGNシールドビットという武装がある。実際に対戦していると、こちらの攻めるチャンスをGNシールドビットでうまく妨害されてしまうことがあるかもしれないが、GNシールドビットはリロードに必要な時間が非常に長いので、ケルディムガンダム、もしくはその僚機にゴリ押しを仕掛けて、ダメージ勝ちを狙っていくのがいいだろう。

また、ケルディムガンダムが弾切れを起こしたとしても、相手がエクストリームバーストを使える状態であれば、発動によるリロードで再度2回分の狙撃を避けなければならない状況になる。相手のエクストリームバーストのゲージが、どのくらいたまっているかにも意識配分できるようにしよう。

狙撃をくらって冷静な判断ができなくなってしまうと、勝てる試合も勝てなくなる。あせらず冷静に対処しよう!

GNライフルビットの射出は、上昇などで避けるといいだろう。狙撃にも十分注意を!

ケルディムガンダム

強力なメイン射撃で、こちらの射程外から一方的に攻撃を当ててくるケルディムガンダム。弾切れ時がこちらのチャンスだ!

Text:なたく

クロスボーン・ガンダムX1改

ABCマント、スクリュー・ウェッブ、特殊射撃など、攻めにも守りにも長けている武装が脅威となる。落ち着いて対処しよう!

Text:なたく

ココに注意!
①レーダーを見て、常に位置関係を確認しよう
②レバー←or→サブ射撃を常に意識するように
③強力なABCマントには実弾で対抗

接近戦に持ち込まれないように

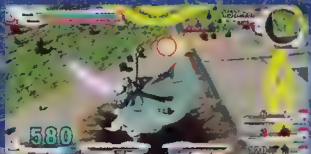
クロスボーン・ガンダムX1改の特徴といえば、とにかくバラエティに富んだ武装を所持していること。

まず格闘の面では、発生と伸びに優れたブーストダッシュ格闘を筆頭に、近距離でとっさに出すという用途では十分な性能を持つレバー←or→格闘がある。うまくコンボにつなげれるとダメージも大きい。そして、近距離戦の強さを支えるもう一つの武装がスクリュー・ウェッブだ。近距離では、格闘、スクリュー・ウェッブ、ビームライフルのすべてを警戒しなければならないので、近付かれないように戦うのがベストだろう。

特殊射撃のペス・パタラ呼出は、弾速こそ遅いものの、非常に誘導性能が高いので、出されたのを確認したらとにかくステップでの回避を心掛けるようにするのがいいだろう。

そして、もう一つの脅威となる武装が、ABCマントである。ABCマントは普通のビーム攻撃だと1~2発は防がれてしまうので、近付かれる前に、なんとか消してしまうのがベストだ。もし、ABCマントを消す前に接近を許してしまったときは、実弾武器や格闘で対抗しよう。

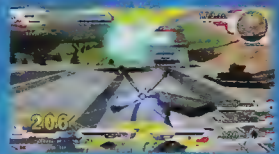
実弾武器や格闘を持っていない場合には、一度攻撃を受けてしまうのを覚悟して、なんとかABCマントを消しにかかるのがいいだろう。

何はともあれ、まずはABCマントを無効化し、クロスボーン・ガンダムX1改がゴリ押しできないようにするのが、この機体と戦う際に重要となるぞ!

特殊射撃は、攻撃にも迎撃にも使える優秀な武装。出されたらとにかくステップしよう!

エクストリームバースト中の核弾頭

クロスボーン・ガンダムX1改は、「エクストリームバーストを発動してしてからゲージをためたチャージショット」の1発目のみが、核弾頭へと変化するというユニークな性質を持っている。

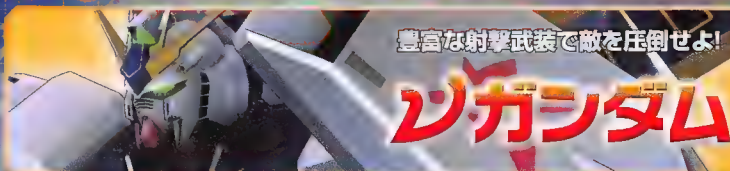
この核弾頭、ダメージこそ他の核系の武装に比べて小さいものの、格闘などでダウンさせてから起き攻めの形で爆風を広げらるなど、相手の使い方次第では非常に厄介な武装となる。

核弾頭はとにかく警戒しておくことが重要なので、エクストリームバースト発動中のクロスボーン・ガンダムX1改からは、常に目を離さないようにしよう。

誘導性能もさることながら、爆風の大きさかかなりのものだ。

ピックアップ機体攻略！ 高コスト機編

今月は、コスト3000機体をピックアップして、機体攻略を掲載。高コスト機体をうまく乗りこなし、戦場を支配しよう。

豊富な射撃武装で敵を圧倒せよ！ コスト 3000

νガンダム

前作と違い、フィン・ファンネルバリアが任意で発動できるようになり、使い勝手が向上している。うまく使えるかどうかが勝敗の分かれ道だ！

中距離を維持しよう

νガンダムはとにかく射撃武装が強力で、中距離戦で真価を発揮する。その中でもサブ射撃のフィン・ファンネルと、特殊格闘のフィン・ファンネルバリアは特殊な武装だ。

サブ射撃のフィン・ファンネルは、従来通りレバーで発射する方向を任意で決めることができる。相手の進行方向を先読みして出したり、着地に当たるようにして出すのがいいだろう。ただ、フィン・ファンネルを射出しているときに自機がダウンすると、せっかく射出したフィン・ファンネルが戻ってきてしまうので、その点には注意しよう。フィン・ファンネルの攻撃が相手に命中したら、中距離であればメイン射撃のビーム・ライフルや特殊射撃のニューハイパー・バズーカにつなぎ、近距離ならブーストダッシュ格闘やレバー⬅or➡格闘につないでダウンを奪い、もう片方の敵機を狙ったり、距離を離すのがいいだろう。

特殊格闘のフィン・ファンネルバリアは任意で展開できるため、前作より使い勝手が向上している。一定時間、ある程度のダメージまでの射撃攻撃を防ぐことができるので、攻めるときと逃げるとき、どちらの状況でも頼りになる武装となるだろう。

もし敵機に距離を詰められてしまったら、発生の早いブーストダッシュ格闘や大きく回り込む横格闘、後方に下がりながら発射する、特殊射撃のニューハイパー・バズーカで迎撃するといいだろう。

また、フィン・ファンネル、ニューハイパー・バズーカなど、強力な射撃武装が多いものの、あまりにも適当にばら撒きすぎると弾切れになってしまう。特に、ビーム・ライフルとフィン・ファンネルの残弾には常に気を配ろう。

フィン・ファンネルの扱いは難しいが、使いこなせば非常に強力な武装だ！

フィン・ファンネルバリアの変更点

フィン・ファンネルバリアを展開している最中は、相手の射撃攻撃を防ぐ。この点においては前作と同じだが、今作では、「機体本体に当たっている攻撃」でなければ、一見バリアに命中しているように見える射撃攻撃でも、すり抜けていくようになっている。

当然バリアの耐久値は減少しないので、前作のように流れ弾がバリア部分に命中して、せっかく展開したフィン・ファンネルバリアがすぐに解除されてしまった……、といったことはほとんど起きないだろう。

前作と比べ、使い勝手が格段に向上した[illegible]

圧倒的な機動力で戦場を駆けろ！ コスト 3000

ウイングガンダムゼロ（EW版）

飛翔を使っての高速移動や、優秀なメイン射撃を持つため、戦場を支配する能力に長けているのが特徴。丁寧な立ち回りを意識して戦おう！

使いやすい各武装

前作と比べると発生が多少遅くなったものの、圧倒的な弾速は健在のメイン射撃。銃口補正の点においては強化されているといってもいいくらいなので、今作でも頼れる武装となるだろう。

同コスト帯の機体の中でも数少ない、動きながら使用できて、相手のダウンを奪える優秀な武装なので、格闘からステップキャンセルで強引に軸を合わせたり、前方向へのステップやブーストダッシュからの強引な接射など「積極的に当てていく」といった使い方をしてもいいだろう。

また、メイン射撃の性能だけでなく、格闘も優秀なのが本機の特徴である。レバー⬅or➡格闘は発生が非常に早く、よく伸びる強力な格闘。狙えると思ったら積極的に使っていこう！ 初段を当ててからすぐにステップして射撃を撃てばダウンを奪うことができる。ダメージを取りたいときには、レバーニュートラル格闘につなぐといいだろう。

特殊射撃のツインバスターライフルは、前作と比べると銃口補正は[illegible]ちているが、その分発生が早くなっている。破格の威力や、地面や建物などの障害物に命中すると爆風が発生する点は変わっていないので、僚機が敵機に格闘を受けている際のカットなどに使っていこう。敵機のブーストゲージがオーバーヒートしていると思ったら、思い切って着地を狙ってみるのもいいだろう。

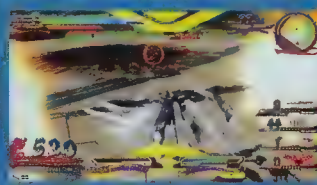
→強力な銃口補正とその太さを利用して、強引に当てにいける！

←ブーストダッシュやステップからの慣性を付けた飛翔で戦場を駆けろ！

チャージショットの使いどころ

今作のローリングバスターライフルは、前作よりも発生が遅くなり、強力な銃口補正は無くなってはいるが、回転する速度が非常に早くなっている。その回転の早さのために、回り始めのビームが相手に命中した場合などは、もう一周してきたビームが空中でさらに1ヒットすることがあるほどだ。同高度の相手の横へのブーストダッシュや、着地を読んで撃つといいだろう。

慣れてくれば、ロックオンしている敵だけでなく、相手の僚機にも当てていけるかも!?

レバーを⬇に入れることで、視点を変更させずに発射することができる。

トップクラスのブーストゲージを活用！　コスト 3000

ストライクフリーダムガンダム

耐久力は低いものの、圧倒的なブーストゲージ量と驚異的な弾速&銃口補正を誇るサブ射撃。停滞と射出を選べる特殊射撃の性能の高さが光る。

機動力を武器に戦う

ストライクフリーダムガンダムは、射撃武器の性能が高水準でまとまっていることが特徴。

ビームライフルは12発と弾数が多く、サブ射撃のハイマットフルバーストは、リロードが長いものの非常に高性能。特殊射撃のスーパードラグーンは停滞か射出するかを選べ、どちらも非常に強力だ。射出は攻めのきっかけに、停滞は起き攻めや自衛手段などに使うといいだろう。

また、これらの武装が優秀過ぎるため忘れられがちなのが、メイン射撃チャージ。弾速が速く誘導性能に優れるため、中距離での使い勝手がいい。スーパードラグーンの射出と組み合わせて使っていくといいだろう。

そして、これだけ射撃武器が強力にもかかわらず、コスト3000機体の中でもトップクラスのブーストゲージ総量を誇ることもストライクフリーダムの特徴。上昇性能が高く、使用しているときに移動や回避といった行動でストレスを感じることはほとんど無いはずだ。特殊射撃の射出でブーストゲージで有利な状況を作り、サブ射撃orメイン射撃チャージによる着地狙いから、トップクラスの機動力による二対一の状況作りや、停滞ドラグーンによる起き攻めで、どんどん攻めていくのもいいだろう。

また、ストライクフリーダムは耐久力こそ少ないものの、圧倒的な機動力を持つために回避能力にも秀でている。コスト2500機体と組んで、後衛を張るのもいいかもしれない。

←忘れられがちだが、優秀な性能のメイン射撃チャージ。有効に使おう。

←使いどころの非常に多い武装なので、残弾には常に注意しよう。

サブ射撃の有効な使い方

サブ射撃のハイマットフルバーストは、ほかの機体ではなかなか取りに行けない硬直に、かなり遠いところからでも当てられる武装だ。

その上、特殊射撃でスーパードラグーンを停滞させることで、スーパードラグーンからもビームが発射されるので、さらに命中率が上がるだろう。ドラグーンを射出していない場合には、停滞させてから発射するのもいいだろう。

また、エクストリームバーストを発動させたときに残弾がリロードされるという効果をうまく使うことで、実質最大2連射することができる。イザというときのために覚えておこう。

←スーパードラグーン展開時には、かなりの広範囲に攻撃判定があるぞ。

NT-Dシステムを使いこなせ！　コスト 3000

ユニコーンガンダム

通常時には高性能なメイン射撃を備えた万能機、そしてNT-Dシステム発動中は強力な格闘性能を持つ格闘機体という二つの顔を持つぞ。

通常時とNT-D時それぞれの性能を把握しよう

通常時のメイン射撃は多少発生が遅いものの、弾速、誘導性能、威力が優秀。特に威力はすさまじく、メイン射撃を3発つなげるだけで200以上のダメージを与える。このため、通常時は格闘性能に不安が残るもののダメージ負けする心配は無い。また、手動リロード式のため実質弾切れしないことも強みとなる。逆に、自動ではリロードされないため、2発残った状態だと、メイン射撃のみでダウンを奪うことができないことに注意。その場合には、サブ射撃を使ってダウンさせよう。

特殊射撃は、前作におけるモビルアシスト。誘導性能が低く、発生がやや遅いため、敵機の起き上がりなどに合わせて置いておく、といった使い方が無難といえるだろう。

そして、ユニコーンガンダムのもう一つの姿であるNT-Dモード。一定時間経過で発動可能になり、発動すると機動力と格闘性能が格段に上昇する。メイン射撃は高性能のビーム・マシンガンへと変わり、残り耐久力が少なくなった敵機に対して非常に有効。格闘は、ブーストダッシュ格闘を筆頭に、レバー←or→格闘やレバーニュートラル格闘は誘導、判定、発生、威力とすべてにおいて高性能。NT-Dシステム発動時は、接近するだけで相手にとっては脅威となるだろう。ブーストダッシュ格闘を当てた後は、ステップキャンセルから上昇してレバー←or→格闘かレバーニュートラル格闘につなげて、ダメージを稼いでいこう。

←[illegible]威力が優秀なメイン射撃。この武装だけでもある程度戦っていける。

←かなりの[illegible]ブーストダッシュ格闘。この格闘を[illegible]に

NT-D発動時の特殊効果と特殊格闘

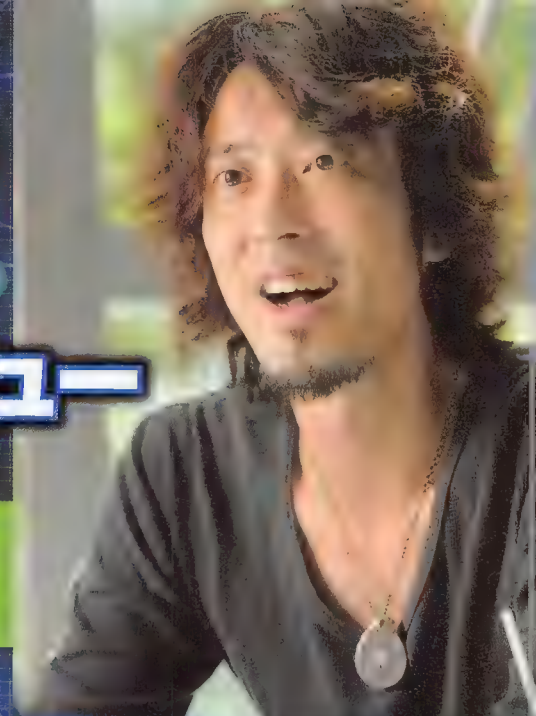
NT-Dシステム発動時にファンネル系の武装が周囲に存在した場合、それらをしびれさせながら落とすという特殊効果が存在する。ストライクフリーダムガンダムのスーパードラグーンにも有効なので、覚えておこう。

特殊格闘は、前方にオーラのような攻撃を展開させ敵機をスタンさせる効果を持つ。範囲が広く、展開後少しの間判定が残るので、近距離ではかなり無理やり当てることが可能。また、すぐにキャンセルしても判定は残っているため使いやすく、リロード時間もかなり早めだ。ヒット時には格闘につなげていこう。

←ヒット時には敵機を一定時間スタンさせる。すかさず追撃を加えよう。

『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』稼働記念

プロデューサーインタビュー

新筐体による操作方法の一新や、オンラインアップデート対応、ICカード採用など数々の新要素を引っさげ、新たなる一歩を踏み出した『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』（以下、EXVS）。今回は稼働を記念し、キーマンである馬場プロデューサーを直撃したぞ

「極限進化」までの道のり

——まずは今回、複数盛り込まれた新要素について伺いたいのですが。

馬場プロデューサー（以下敬称略） もともと、ユーザーの皆さんの遊び方というのが『SEED』（『機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.』シリーズ）や『ガンガン』（『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』シリーズ）のころから多様化してきているな、と感じていました。『ガンガン』以降、ユーザーの皆さんの間での嗜好が分かれる傾向があったんですよ。

——確かに、『SEED』と『ガンガン』では層が分かれていますね……。

馬場 『NEXT』（『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT』）を出したことによって、参戦してくれた『SEED』ユーザーの方や『ガンガン』からスライドして来てくださった方が数多く居たのですが、そこからは『SEED』、『ガンガン』、『NEXT』と、その中から一番自分に合ったタイトルで遊んでいただくスタイルと、それに伴い過去シリーズも設置していただく店舗側のオペレーティングが進んでいました。ここでこれらを一度統一できないか、と考えたんです。

——なるほど、それが今回のシステム周りの進化の背景なのですね。

馬場 さらに今回は「極限進化」という大それたキャッチフレーズを付けているのですが（笑）、やるならば一新したいな、と。SYSTEM357基板による、過去8作品のシリーズとは一線を画すグラフィックの飛躍的な向上で見た目が大きく変わる中、『SEED』や『ガンガン』など、各シリーズを遊んできたユーザーの皆さんすべてに受け入れていただき、かつ『SEED』以降のシリーズにおける、若い層のユーザーさんにも取っ付きやすくワイワイと遊んでもらえる。なおかつタッグで挑めるので新規の人が始めやすいという、シリーズ根幹の魅力についてもつなげたい、と考えています。

——本作ではICカードも導入されていますが、こちらの経緯は？

馬場 見た目やシステムだけで「極限進化」とうたえるのか、と考えると、昨今のビデオゲーム市場を見てもまずICカードはスタンダードになりつつあり、これは導入しないといかんだろう、という話になりました。

——遊びの幅を広げる意味でも、昨今では必須になりつつありますね。

馬場 ただ、導入するに当たって本作の場合、一人よりペアでプレイすることが多くなるというところがありましたので、ほかの対戦格闘ゲームなどのICカードシステムの良いところと、チームで遊ぶという形態ならではの要素、さらに足りない部分については携帯サイトでの連動で、今なお長らく遊ばれている過去シリーズよりも長く、継続的な遊びを提供していけるようにと導入しました。

——携帯サイト（ガンダムVS.モバイル）についても、新たな遊び方の提供の一環になるのでしょうか？

馬場 そうですね。これに関しては、コンテンツ量では過去のゲーム連動サイトの基準と比べてもボリュームのあるものにしつつ、ポイントなどのハードルを低くするように心掛け、より幅広く楽しんでもらえるようにしています。プレイヤーナビやゲージデザイン、称号のパーツなどはどんどん追加していきますので、登録していただければ本作をより長く楽しんでいただけるかと思います。

——では、先の二点と同じく本作から導入されたライブモニターについては、どのような経緯で？

馬場 シリーズの特性上、どうしてもギャラリーの皆さんは片側しか見られず、研究する場合も一人の動きのみならず、相方の動き組みや合わせの工夫、ポジションの取り方などが研究しづらい側面がありました。私が過去に担当した『機動戦士ガンダム 戦場の絆』でもライブモニターを採用していたのですが、それをさらに本作に合った形にしてみました。

——では続いてですが、オンラインアップデートについては？

馬場 登場作品が多ければ機体数も多くなるため、機体性能に対する要望が必然的に多く、調整も1対1の場合以外に組み合わせの妙や、コストバランスを考えなくてはならず、作品数が多いことで「この機体も追加して」という声が多くなるわけです。参戦作品数が増えた本作でそうした声を補完するためにも、多くの機体のリリースやそれに伴う細かな調整などを実現できるシステムとして、オンラインアップデートを導入しました。AOUアミューズメント・エキスポのステージでお話しした通り、「か

株式会社バンダイナムコゲームス
第2スタジオ 第1クリエイター部
コンテンツデザイン1課 プロデューサー

馬場 龍一郎氏

主な業務は業務用ゲーム機の企画プロデュース。酒とガンダムとロックをこよなく愛する。代表作は『機動戦士ガンダムSEED 連合VS.Z.A.F.T.』、『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合VS.Z.A.F.T.II』、『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』、『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT』、『機動戦士ガンダム カードビルダー』、『超ドラゴンボールZ』ほか。

オンラインアップデートやICカード、そういった新要素をすべて包括して、今作では「極限進化」とうたっています

ゆいところに手が届く」仕様ですね。

——これでユーザーからの声や、稼働後のフォローアップも幅広く可能になりますね。

馬場　さらに、こうしたオンラインアップデートでの要素追加や修正パッチというのは今の市場では当たり前になりつつありますので、さらにオンラインアップデートを生かしたVS.シリーズならではの遊び方の提供をいろいろと考えておりまして、これでさらに恒久的に楽しみ続けてもらえるタイトルになるよう考えています。これら新要素をすべて包括して、「極限進化」とうたっているわけです。

本作の「こだわり」

——新要素といえば、[illegible]

馬場　『Gガンダム』機体ですね（笑）。作品にすごく愛着のあるスタッフから、絶対にキングオブハートを入れようという話が出まして、エフェクトマンが『出来たので見てください！』と持ってきた演出を見て、これだな！と手応えを感じました。

——確かに、あの演出は一度見たら忘れられません（笑）。

馬場　『Gガンダム』自体、『ミスター味っ子』などで有名な今川泰宏監督が手掛けた作品で、誇張表現がすごいじゃないですか。それをリアルモデル、しかも3Dのゲームで表現した例は少なかったと思うんですよ。格闘特化機体としての特性のみならず、真・流星胡蝶拳なども含め、アニメそのままかそれ以上の演出でギャラリーも沸かせる要素として、力を入れて作りました。

——性能面の再現でこだわった機体などはありますか？

馬場　∀ガンダムや、ダブルオーガンダムですね。特にダブルオーの量子化は、家庭用では既に出ていたのですが、完全に量子化して攻撃を回避するというのは、原作ファンからすればあって当たり前かもしれませんが、ゲーム的には……と、スタッフ間で苦労した部分ですね。

——ゲーム内との[illegible]はありますか？

馬場　例えば、スサノオが設定上は存在しても原作では使っていない攻撃を使っているんですよ。そういう部分もサンライズさんの製作スタッフチームと協議しつつ作っています。

——そうなると、小説版は完結しているものの、アニメはまだ完結していないユニコーンガンダムなども？

馬場　ユニコーンガンダムにはまだアニメで映像化されていない、小説版で使っている技を今回採用しています。これもうちのプランナーと『機動戦士ガンダムUC』の製作スタッフの方々、監督のところへうかがって、実際のゲーム内映像を見てもらいながら全面的に協力していただいています。ぜひその辺を、小説版を読んだ方にはどんな風に表現されているか確かめていただきたいですね。

今後の展開

——それでは、本作の今後の展望についてお聞かせください。

馬場　機体追加は当然スパンを短く、かつ数多く出したいと考えています。10月末からの全国稼動開始に合わせたオンラインアップデートを皮切りに、修正パッチなどの配信も随時していきます。新しい遊び方を提供する一環として、年末ぐらいをメドにイベント戦の実装を考えています。

——それはどういったものですか？

馬場　詳細は現在も詰めているところですが、例えば参加プレイヤーが2勢力に別れて、イベントに勝った陣営にGP（ガンダムポイント）を付与するなど、携帯サイトに登録していればだれでも楽しめるような任意参加イベントを考えています。あるいは追加予定の機体を2機用意し、どちらを採用するか陣営に分かれて競い合う、などという案も考えています。

基本的には勝利した陣営にGPなどをプラスし、負けても陣営のマイナスは無い、気軽に参加できるものです。これらはお題を変えて、年間を通して実施できればと思っています。

——それと今回は、大会モードというものが[illegible]されているようですが。

馬場　現状では、運営のスキルなどから大会を開催できる店舗が限られていると思いますが、今回は大会モードとライブモニターを併用することで、より大会を開催しやすくなるようにしています。これは私たちから開催を積極的にお願いできるところではなく、オペレーターさんにお任せする形になってしまいますが、イベント戦、全国大会などとはまた別の盛り上がりの一つとして、ぜひ楽しんでいただければと考えています。

——それでは、全国大会の開催も既に決まっているのでしょうか？

馬場　全国大会は過去『PREMIUM DOGFIGHT』という形で開催してきていますが、おかげさまで好評をいただいていることもあり、本作でも来年春ごろの決勝大会を目安に開催したいと思っています。『PREMIUM DOGFIGHT』という冠はそのままに、より多くの方に楽しんでもらえる大会にしたいと考えています。

——最後に、読者の皆さん＆プレイヤーにひと言お願いします。

馬場　先行稼動の段階でも数多くの方々に遊んでいただいている様子を見まして、改めてシリーズを愛してくれているファンの方が多いタイトルであるということと、今後もこの盛り上がりを継続しなくてはという義務を実感しているところです。スタッフ一同、力と愛を込めて作り上げたタイトルですので、今後もぜひ多くの皆さんに遊んでいただければと思います。まだ未プレイの方も、仲間を誘ってこの「極限進化」を体感してみていただければうれしいです！

——本日はありがとうございました。

（2010年10月5日、バンダイナムコゲームスにて収録）

2011年春に開催決定、オフィシャル全国大会

インタビューの最中、馬場プロデューサーの口から出た全国大会開催のひと言！　そう、シリーズ伝統となるオフィシャル大会『PREMIUM DOGFIGHT』の開催が、本作でも予定されているのだ。とはいえ、まだ詳細を発表できる段階ではないということなので、全国の強者諸君はオフィシャルサイトの動向をチェックし、正式な発表を今しばらく待っていてほしい。果たして、今作の『PREMIUM DOGFIGHT』では、どんな名勝負が生まれるのか……!?　続報をお楽しみに！

新パーツ&新マップを網羅！期待の新作を徹底フォロー!!

BORDER BREAK エアバースト

ボーダーブレイク エアバースト
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2010年秋予定
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

いよいよ稼動となる『ボーダーブレイク エアバースト』。追加要素が一気に増えるため、これまで以上の柔軟な対応が必要になるぞ!!

Text：OYZ

新軽量機体が支給開始

『BBエアバースト』新パーツ紹介～Vol.1～

ついに、3種類目の軽量機体が登場。汎用型のシュライクやヤクシャと違い、セイバーはクセのある機体。特徴に合った戦い方やカスタマイズが必要だ。

セットボーナス:エリア移動UP

セイバー支給開始!

戦場での隠密行動を目的に開発された軽量機体で、装甲は薄めだ。頭部のロックオン距離は優秀だが、射撃補正は低い。遠距離の敵でもロックオンで発見できるので、チーム戦として見ると偵察任務が得意な部類だ。また、武器変更が早いので、突発的な戦闘に対して柔軟に対応できる。

特筆すべきは胴体部のエリア移動の数値で、セットボーナスと併用すると最速で2.5秒。敵陣でのかく乱およびそこからの脱出や自陣を襲撃されたときに、素早く戻って防衛に当たりやすい。

セイバー最大のウリは、エリア移動。これをうまく使いこなせば、神出鬼没の戦い方ができる。敵陣深くに潜入するも良し、味方が押されているポイントに増援にむかっても良い。

フルセイバー支援のサンプルカスタマイズ

主武器	ワイドスマック
副武器	リムペットボムS
補助装備	広域索敵センサー
特別装備	リペアユニットβ
頭部	セイバーI型
胴部	セイバーI型R
腕部	セイバーI型
脚部	セイバーI型R

ロックオン距離が長いので、索敵も得意。障害物に隠れながら進んでくる敵をロックし、味方に知らせよう。状況によっては、素早いエリア移動で先回りするといい。

セイバー性能表

部位	パーツ名	重量	装甲	射撃補正	索敵	ロックオン	GP	必要素材						勲章	
head	セイバーI型	480	E+	D+	B+	B+	250	ニュード群体	2	ニュード集積体	1	銀片	15	-	-
	セイバーI型R	510	E+	D+	B	A+	350	ニュード群体	3	銅片	20	銀片	20	コアアタッカー	20
部位	パーツ名	重量	装甲	ブースター	SP供給率	エリア移動	GP	必要素材						勲章	
body	セイバーI型	1130	E+	B	D	A+	250	鉛板	10	ニュード素子	10	ソノチップ	3	-	-
	セイバーI型R	1150	E+	C+	C	A	350	鉛板	10	ニュード集積体	2	黄金片	10	コアアタッカー	20
部位	パーツ名	重量	装甲	反動吸収	リロード	武器変更	GP	必要素材						勲章	
arms	セイバーI型	680	E+	D	C	A+	250	隕鉄塊	10	超剛性メタル	1	銅片	20	-	-
	セイバーI型R	670	E	A	D	B+	350	隕鉄塊	5	ウーツ重鋼	5	メタモチップ	2	コアアタッカー	20
部位	パーツ名	重量	装甲	歩行	ダッシュ	重量耐性	GP	必要素材						勲章	
legs	セイバーI型	770	E+	A+	B	E+(4250)	250	チタン鋼	10	ニュード卵	15	メタモチップ	1	-	-
	セイバーI型R	830	D	B+	B	D (4550)	350	チタン鋼	5	ニュード卵	15	ソノチップ	5	コアアタッカー	20

●装甲は薄いので、優秀な索敵で敵を先に見付けるのが大前提。接射が得意なワイドスマックでの奇襲か、気付いていない敵をリムペットボムSで攻撃しよう。自陣防衛でも活躍できる。

新武器の性能に迫る!

『BBエアバースト』新武器紹介～Vol.1～

新武器の性能と簡単な使い方。さらに、どのパーツと相性が良いかなどを考察。個性の強い武器が多いので、その性能を引き出す立ち回りを覚えよう。

強襲

VOLT

VOLT－01と02は3点射。ただし、突撃銃よりも発射間隔は広く、3発全部を当てるには、エイム力が必要だ。弾の属性は100%ニュード弾。そのため、施設破壊を得意とする。最大射程はサブマシンガンよりも長く、遠距離から狙える。

重火力

MLRS

正式名称は「多連装ロケットシステム」。施設にもロックオンが可能。ロックオン距離の優秀な頭パーツと非常に相性がいい。誘導性の高い強化型なら、ロックオン後に上空に向かって撃つことで、上から下への曲射ができる。

狙撃

ブレイザーライフル

[illegible]
いエイム力を求められる。

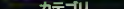
支援

ネイルガン

支援兵装では、ショットガン以外の初めての主武器。使用感は強襲のサブマシンガンに似ている。ただ、1マガジンの弾数が少ない。
敵の耐久[illegible]で削り切るのは[illegible]いので、リロードしつつ戦おう。E.D.G.-β腕との相性がいい。

新武器の性能表

カテゴリ		アイテム名称	パラメータ							取得条件							
			射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
[illegible]	[illegible]	VOLT－01	3点射	ニュ	200	510	39発×8	毎分480発	B+	250	ウーツ重鋼	2	ニュード卵	20	-	-		-
		VOLT－02	3点射	ニュ	190	460	51発×7	毎分480発	A	350	チタン鋼	5	ニュート胚	15	ニュート素子	10		-
		VOLT－R	連射	ニュ	220	430	48発×9	毎分480発	B+	500	隕鉄塊	5	複層重合金属	1	ニュード群体	5	クリティカルキル/銀	5
		アイテム名称	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	誘導性能	GP	必要素材						勲章	
[illegible]	[illegible]	試験型MLRS	ロック誘導	爆	520	2600	6発×3	半径12m	C+	350	チタン鋼	5	超剛性メタル	2	銅片	10	-	-
		高速型MLRS	ロック誘導	爆	550	2000	6発×4	半径11m	D+	550	隕鉄塊	15	ウーツ重鋼	5	メタモチップ	2	-	-
		強化型MLRS	ロック誘導	爆	600	4200	4発×3	半径14m	A+	800	複層重合金属	1	銀片	20	ソノチップ	10	破壊工作/銀	10
		アイテム名称	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	精密照準	充填時間	GP	必要素材						勲章	
[illegible]	[illegible]	ブレイザーライフル	単射	ニュ	290	最大5600	1発×15	5.0倍	2秒	500	チタン鋼	15	ニュード胚	10	ニュート集積体	1	-	-
		ブレイザー RF	単射	ニュ	320	最大3300	3発×12	4.0倍	1.5秒	800	鉛板	15	超剛性メタル	5	ニュート卵	40	クリティカルキル/銀	7
		アイテム名称	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
[illegible]	[illegible]	ネイルガン	連射	実	140	490	16発×30	毎分480発	C+	250	超剛性メタル	1	銅片	20	-	-	-	-
		アッハーネイル	連射	実	160	410	30発×20	毎分480発	B	350	ウーツ重鋼	5	黄金片	10	-	-	-	-
		ネイルガンTF	3点射	実	170	530	24発×15	毎分480発	B+	500	隕鉄塊	15	複層重合金属	1	銀片	10	ベースガード/銀	15

既存武器の後継が登場!

旧Ver.派生の武器紹介

使い慣れた武器種のさらに上位版が登場。どれも単純な底上げではなく、より個性が強くなった傾向にある。特徴をつかんで、強化されたパラメーターを生かそう。

注目は、AC-ディスタンスとGAXダイナソア。前者は、長時間の連続使用がウリ。瞬発力は無いものの、長距離を移動しやすい。一方、GAXダイナソアは、GAXエレファントより高火力化。

高出力シールドは短時間しか展開できないが、敵の攻撃によるSP減少はほとんど無い。リペアユニットγは修理速度が早い。ただ、有効射程距離が短くチャージ時間が長いので、使いどころが難しい。

AC-ディスタンスは、長距離の移動に最適。「放棄区画D51 ～冷厳なる轟声～」のように、広いマップに適している。

初弾の発生が最遅で、連射精度がE。ただ、瞬間火力は最高。重火力乗りなら、このじゃじゃ馬を使いこなすしかない!

旧Ver.派生の武器性能表

カテゴリ		アイテム名称	パラメータ							取得条件							
[illegible]	[illegible]	AC－ディスタンス	効果	攻撃属性	重量	連続使用	出力	チャージ		GP	必要素材						勲章	
			高速機動	－	280	最大4.5秒	C	45秒		950	複層重合金属	2	ニュート胚	20	ニュート素子	20	占拠章	30
[illegible]	[illegible]	GAXダイナソア	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
			連射	実	460	260	300発×6	毎分1200発	E	950	ウーツ重鋼	2	複層重合金属	3	銅片	20	重火力章	25
[illegible]	[illegible]	高出力シールド	効果	攻撃属性	重量	連続使用	防弾範囲	チャージ		GP	必要素材						勲章	
			防弾	－	400	最大30秒	Lv2	20秒		750	ニュート群体	10	ニュート集積体	3	ソノチップ	5	防衛章	10
[illegible]	[illegible]	リペアユニットγ	効果	攻撃属性	重量	連続使用	修理速度	有効距離	チャージ	GP	必要素材						勲章	
			修理/再始動	－	620	最大5秒	A	40m	40秒	1100	ニュート胚	25	メタモチップ	5	カロラチップ	2	再起章	10

上空から戦線を押し上げろ!

ワフトローダー完全攻略

中核となる飛行ユニット。これにより戦いが大きく変わるはず。まずは、その特徴や操作方法を覚えて活用しよう。

出現場所と時間

ワフトローダーは、特定の時間になるとワフトポートと呼ばれる施設の真上に出現する。例えば、「放棄区画D51 〜冷厳なる轟声〜」なら、ワフトポートはBとCプラントの間にあり、残りタイムが360秒になると出現する。出現直前には、ワフトポートの四隅から光の柱が伸びるので、それを目安にしてもいい。

なお、ワフトローダーが攻撃を受けて耐久値が0になった場合や、一定時間だれも搭乗せずに大破した場合でも、60秒を経過すると再びこのワフトポートに出現するようになっている。

ワフトローダーが出現する30秒前には、ワフトポートから4本の光の柱が伸びる。さらに、出現10秒前になるとこの光の柱が太く派手になる。遠くからでも容易に判別が可能だ。

操作方法

ワフトローダーの基本的な操作は、ムーブスティックで前後左右への移動、Rグリップで視点変更だ。

ブーストゲージを消費し、ジャンプボタンで上昇、ブーストボタンで急降下できる。何も操作しないニュートラル状態では、ゆっくりと下降する。

ブーストゲージをすべて使い切っても、上昇 or 下降ができなくなるだけで、前後左右の移動は可能だ。

ワフトローダーには高度制限がある。また、細い通路も進入できない。

ワフトローダーの基本①
・ムーブスティックで前後左右に移動
・Rグリップで視点変更
・ジャンプボタンで上昇、ブーストボタンで急降下
・Cボタンで搭乗or降機

耐久値と回復

ワフトローダーには、ガン・ターレットなどと同様に耐久値が設定されており、それが0になると大破する。

操縦席のブラスト・ランナーは、銃撃や爆風に対して無敵で、乗っているワフトローダーが撃墜されない限り大破しない（[illegible]）。ただし、二つの銃座には露出している部分がある。ここへの被弾は、搭乗中でもブラスト・ランナーにダメージが入る。

ワフトローダーの回復はリペアポートで可能。リペアポッドと要領は同じだ。

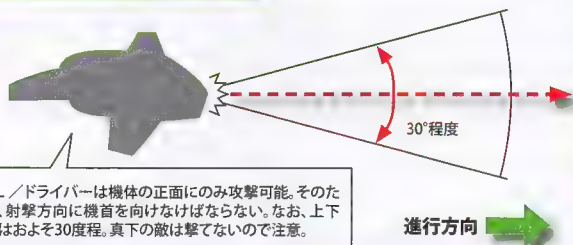
ワフトローダーの基本②
・操縦席は安全
・銃座は被弾する
・ワフトローダーの耐久値はリペアポートで回復

三つの武器とその特徴

ワフトローダーは、操縦席と二つの銃座の計三人乗り。

操縦席の攻撃手段は、正面に発射できるニュード弾。銃座は専用のコックピット視点になる。左後部のWL／ボマーは、グレネードのような軌道の砲撃が可能で、右後部のWL／ガンナーはガトリングガンで攻撃する。

WL／ボマーはこんな感じ。1回のAボタン入力で、3発の弾を撃ち出す。弾道は放物軌道を描くので、照準は敵よりも若干上に狙いを定めよう。なお、ロックオンはできない。

ワフトローダーの側面図

ワフトローダーの上面図

WL／ドライバー：操縦席。2段階までタメが可能なニュード弾を発射する。着弾後に爆発し、爆風にも攻撃判定アリ。

進行方向

WL／ボマー：機体の左下部に設置されたロケット弾。銃座は360度回転可能で、どの方向にも撃てる。爆風が広いので、自爆には注意しよう。

WL／ガンナー：機体の右下部に設置されたガトリングガン。後方が死角になる（黄色い部分）。オーバーヒートがある。

ワフトローダー対策

絶大な火力と頑強な装甲を持つワフトローダーだが、弱点はある。多人数で火力を集中して、効率よく耐久値を減らしていこう。

後部にある弱点を攻撃

機体後部の薄く緑で光っている部分は弱点となっており、ここに攻撃を当てるとクリティカルショットになる。当然、ダメージは2.5倍。サブマシンガンなどは連続してクリティカルショットを狙える。また、ソードなどの近接攻撃でもクリティカルになるぞ。

ワフトローダーの進行方向はある程度読める。後方に位置取って、弱点を狙い撃て！　クリティカルヒットを連続で出せば、さすがのワフトローダーでも耐久値が大幅に削れる。

誘導ミサイルで撃て！

ガン・ターレットMや重火力のMLRSは、誘導ミサイルを撃てる。ワフトローダーは移動が遅いので、ロックオンすれば全弾ヒットさせることも簡単だ。

ガン・ターレットMは固定砲座ゆえに狙われる危険性は高いが、ワフトローダーの耐久値を大きく削れる。

ロックオン機能のある誘導ミサイルが、ワフトローダーの天敵になる。普通の兵装は、ガン・ターレットMで対抗しよう。重火力兵装なら、誘導ミサイルのMLRSが効果的だぞ。

銃座の敵を直接狙え！

二つある銃座は、どちらもブラスト・ランナーが一部露出している。そこに攻撃を当てれば、搭乗中のブラスト・ランナーにダメージを与えることが可能。耐久値の高い本体を狙うより効果は高い。銃撃はもちろん、爆風や近接攻撃でもダメージを与えられる。

二つの銃座の位置は、実はワフトローダーの前部にある。銃座の敵はワフトローダーよりも耐久値が低いので、撃破が簡単。うまく真下で爆発させれば、爆風でも被弾させられるぞ。

一人乗りのときは後ろや下から攻撃

ワフトローダーに搭乗中の敵機は、何人乗っているかが上の表示で分かる。

当然、一人乗りの場合は操縦席に着いていることがほとんどなので、正面以外は危険ではない。三人乗りの場合だと危険な下からの攻撃でも、安全に近距離から撃てるチャンスになる。

1/3という表示が見える。つまり、ワフトローダーに搭乗中の相手は一人。このような場合は、正面以外は安全。接近して大胆に攻撃しても、敵の攻撃を受けることは少ない。

『BBエアバースト』追加要素続報

新アバターパーツで着飾ったり、新機体ペイントでカラフルな機体にするなど、戦闘以外でも楽しめる要素が満載だ。

新アバターパーツの追加

アバターパーツの種類が増え、ますます個性を発揮できるようになったカスタマイズシステム。

中には、戦場に出るのに相応しくない格好が交ざっていたりして……。「BB」の世界でも学徒動員があるのか？

新機体ペイントの追加

機体ペイントで判明しているのは、写真の「スカイブルー」、「カーキ＆オレンジ」、「ブラック＆レッド」、「ピンクスプリント迷彩」の4色。まだまだ追加されるハズ⁉

通り名システムの詳細

前半部		後半部	
駆け出し	頑丈なる	ボーダー	衛生兵
連撃の	守り抜く	戦士	旋風
電光石火の	磐石の	猛者	稲妻
鋭き	目ざとき	闘士	一閃
切り裂く	敏感なる	強腕	竜巻
冷静なる	期待の	剣士	火花
眼光鋭き	修業中の	剣客	轟音
周到なる	奮闘中の	剣豪	火炎
抜け目なき	一人前の	剣鬼	咆哮
焼け付く	器用なる	弾丸	伏兵
切り崩す	柔軟なる	硝煙	射手
打ち砕く	鮮やかなる	銃火	狩人
大胆なる	気迫の	射線	監視者
勇敢なる		技師	助っ人
過激なる		工兵	味方
好戦的な		罠師	世話人
疾走する		工作員	協力者
奪取する		砲兵	構成員
制圧する		砲長	戦略家
親切な		火砲	
心優しき		大砲	
心強い		整備士	
頼れる		救護士	
強硬なる		修理士	

バトルで獲得した勲章が一定数に達すると、通り名をGETできるように！

左表にあるように、「前半部」と「後半部」を組み合わせることで、オリジナルの通り名が完成する（表内は称号の一部）。BB.NETを利用することで、獲得した通り名を自由に編集できるぞ。

MISSION BAIEFING 01

放棄区画D51

〜[illegible]〜

崩れた道路や建物が並んだ、複雑で立体的なマップになっています。建物の陰からの不意打ちには注意してください。

放棄区画D51 〜[illegible]〜 全体マップ

POINT❶

POINT❷

POINT❸

POINT❹

B1

1F

2F

EUST

GRF

荒廃した雪の都市を進め!

旧プロア市街地よりも広いマップ。ステージ全体が吹雪いており、遠くまで見渡しにくい。射線を遮る柱や建物が多く、マップ中央を横断する崩れた道路や高架の[illegible]により複雑さが増している。

このため、力が均衡しているときはマップ中央での大規模な戦闘になるものの、一度崩れると小グループ同士の局地的な戦闘になる。

試合中盤からはワフトローダーが登場し、その運用結果次第では戦力バランスが大きく変わる。

中央には、崩れた高速道路や高架がかかる。視線を遮るものが多いので、隠れて進むことが可能だ。段差はかなりの高低差があるので、リフトを使って高所に登るといい。

これはBプラント付近。マップ中央が戦場になると入り乱れやすい。段差ですれ違った際などに背後を取られやすいので、全方位を警戒しよう。絶えず動き回るのも手だ。

POINT❶ 中央の抜け道

マップ中央の南側には、それぞれEUSTベースとGRFベースに抜ける道がある。索敵センサーを使うなら、まずココを索敵できる場所に設置しよう。

中央の抜け道はこんな感じ。視界は通らず、BorCプラント間で戦闘をしていると気付かない。特にEUST軍は、抜け道の出口からEUSTベースまでが近い。要警戒区域だ。

マップ上の[illegible] ……ベース ……レーダー ……自動砲台 ……プラント ……ワフトポート

POINT 2 ワフトポート

ワフトポートはマップのちょうど中央。BとCプラントの間にある。ワフトローダー出現までは、これより後ろに戦線を下げたくない。

ワフトポートの周囲はこんな具合。後ろに見えるのが天井と床を破壊できる廃ビルだ。ワフトローダー出現の残りタイムが360秒近くになると、敵味方が集まり大激戦区になる。

POINT 3 北西のビル郡

EUST軍手前の地形は、崩れたビルが建ち並ぶ地形になる。ビルは比較的低いものが多く密集している。隠れながらの進軍が可能な上、見付かってもビルの屋上を使えばすれ違いやすい。GRF側はここまで進軍すれば、後はベース手前を抜けるだけ。一方、EUST側はここに入り込まれる前に、防衛ラインを張って撃破したいところ。

強襲なら、アサルトチャージャーを使って屋上から屋上へ移動することも簡単だ。

POINT 4 北東は雪の大地

GRF手前の地形は、雪の降り積もった大地。積もった雪は、盛り上がったところもあれば、崩れて通路のようになっている場所もある。また、この南には高架下を進めるルートがあるので、非常に発見しにくい。この前で敵を止めるのが理想。入り込んだ敵を視認して発見するのは不可能なので、索敵センサーで防衛したいところだ。

敵とすれ違うなら、雪の段差をジャンプで進む。隠れて進むなら、下の道を進もう。

－EUST攻略－ 高架下や洞窟を利用し、隠れて進め！

中央の高架下や抜け道を使って、Cプラントまで進軍。ここからは赤矢印と青矢印の内側ルートがメインとなる。特に、青矢印の内側地下ルートは見付かりにくいのでオススメ。一方、かなり遠回りになるが緑矢印のルートは敵の警戒が薄い。むしろ、マップ中央は見付かりやすいので注意しよう。

なお、GRFベースの手前には、巨大な雪の山があり通り抜けられない。ベースへは右（赤と青矢印）or左（青と緑矢印）から侵入する形になる。右の侵入ルートは、ベース手前に小さい建物があり、その1階or2階を通過して侵入できる。

これは北側にある高架下。Cプラントすぐ近くを通るため、発見されやすい。ここを通過できたら緑ルートへと進んでもいい。

こちらは発見されにくい青矢印のルート。索敵されていなければ、ほぼノーダメージでベースへ侵入し、コアに大ダメージを与えられる。

－GRF攻略－ ビル郡のスキ間や屋上を渡れ！

中央の抜け道から内側沿いに進むのが赤矢印のルート。抜け道の出口までノーマークで進軍できれば、その後の距離は短いので、強襲ならアサルトチャージャーで振り切ることが可能だ。一方、青矢印はビル郡を抜けていくルート。視界をさえぎる障害物が多くあるので、敵の防衛1～2機なら振り切ることもできる。

なお、ベース手前にはGRF同様、中央に通り抜けできない高いビルがある。これを左から進むのが赤ルート。右から迂回して進むのが青ルートだ。

ビルの上のショートカット

EUSTベースに右から侵入するには、二股に別れた地上を進む青ルートが基本。ただし、敵が待ち構えている状況なら、ビルの屋上に飛び移るショートカットルートが有効だ。

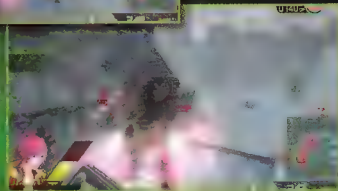
SPゲージを大量に使うので、その手前まで温存しよう。

敵が待ち構えている場合は、手前のビルの屋上からアサルトチャージャーで飛べ。着地目標は正面のビル上にある自動砲台の左隣だ。

抜け道の出口からEUSTベースが見える。左沿いに[illegible]進して最短距離[illegible]

これは青のルート。見つからないように進むなら、ビル同士の隙間を通ろう。

無事、自動砲台の左隣に着地。ここからEUSTベースまで邪魔するものはない。後はビル上からベースに入り、コアを攻撃するだけだ。

マップ上の施設記号　C……カタパルト　L……リフト（※矢印は進行方向）　G……ガン・ターレットM　P……リペアポッド　RP……リペアポート

ダライアスの音が響きわたる
ZUNTATA
～現在・過去・未来～

『ダライアスバースト アナザークロニクル』稼働記念!

ZUNTATA ロングインタビュー

アーケーダーの熱い期待を背負った、正式稼働も近づいてきた『ダライアスバースト アナザークロニクル』。開発作業も佳境を迎える今月、本作のサウンドを担当したZUNTATAメンバーにインタビューを敢行! 精力的な活動を続けるZUNTATAのすべてを、付録CD付きで余すところ無くお届けするぞ!!

聞き手:伊勢猫(ライター)、げっつ☆先生(ライター)、霜田和人(編集)

～現在～ - present circumstance - 過去の叡智を踏襲した新境地へ

――それではインタビューを始めるにあたり、まず本作でどのパートを担当されたかお聞かせください。

土屋　今回は私がサウンドディレクションを担当させていただきました。『ダライアスバースト』は石川が担当していたんですが、『ダライアスバースト アナザークロニクル(以下、ダラバーAC)』では、いろいろと違ったニュアンスが出せればといった考えで、私がディレクションと新曲を担当。そして、小塩が新曲の方を、効果音などを石川が担当しています。

――では、『ダラバーAC』用として、新たに追加された楽曲の数はどれくらいなのでしょうか?

土屋　曲数で言うのはちょっと難しいんですけれど……、既にロケテストで公開した通り、オリジナルモードのEASYルートは、すべて新曲でまとめた形です。オリジナルモードに限れば、あとは一番下のルートの真ん中のゾーンに小塩の新曲が一つ。

小塩　そもそも、新しいボスが入るところに新曲を作ったんですよね。とりあえず、『ダライアスバースト』から『ダラバーAC』を制作するにあたって、「いくつか新しいボスを入れたい」という話で、「じゃあ曲もちょっと新しくしよう」というところから新曲でいこうと。確か最初のゾーンは、イメージを変えたいみたいな話だったんですよ。第一印象から違ったモノにしたいので、最初のゾーンは曲を変えたいという話で……。

土屋　そうですね。ただ新しいモノにしたいといった感じではないし、単に『ダライアスバースト』を移植しただけといった形でもなくて、「きちんとプラスアルファされた部分をアピールしていきたい」といった考えを開発スタッフ全員が共有していました。そこでメインとなる部分、つまり軸になるコースの曲を前作から変化をつけていこうと思いました。

――そういった理由からプレイヤーの目に触れやすいEASYコースの楽曲が刷新されたんですね?

土屋　そういうことです。一番上のルートが一番プレイされるんだろうといった考えから、そこを重視してすべて新しい楽曲でまとめました。まあ、あくまでもオリジナルモードの話ですけれど。

――では、ロケテストでも部分的に公開されていたクロニクルモードの方はいかがでしょうか?

土屋　クロニクルモードには、オリジナルモード用の新曲も入っているんですが……、まあいろいろな曲が入っているとだけ言わせていただきます(笑)。

――それは「ミッションモード」みたいなノリの曲も、新たに用意されたと考えればいいんですか?

土屋　イメージとしてはアレに近いと思います。筐体に収められた曲数だけでみれば、おそらく過去最大級の数が入っているんじゃないかと(笑)。

先人が遺してくれたボディソニックへの挑戦

――ハードが携帯ゲーム機のPSPから専用筐体となり、音作りで一番心掛けたことは何ですか?

土屋　今回は専用筐体に向けての音作り、音のマッチングのさせ方というのは、そうとう練っていて、おそらく開発期間の中でもっとも時間をかけているのが調整です。それくらい筐体に合わせた音作りというモノを第一に考えていて、今回はタイトーのハードチームから素晴らしい方々に関わっていただいて、非常にイイ音が鳴る環境を無理いって実現してもらっていました。もちろん、ボディソニックの機構部分もそうなんですが、一緒に協力しながら作り上げてきた感じです。

――『ダライアスバースト』と同じ楽曲であっても、専用筐体だと聞こえ方が大分違う印象に?

土屋　今回、僕がディレクションする際のコンセプトの一つでもあったんですが、なかなか不思議な音場が出来上がっているんじゃないかな。前作をプレイした方でも、間違いなくビックリしていただけるんじゃないかなと思っています。

――以前、企画側のインタビューで、ボディソニック周りは苦労したという話を聞いたのですが?

土屋　ボディソニックは最初に話があった段階で、我々としてもやるかどうかは結構悩んでいた部分。当時の資料が無かったので、ゼロベースからスタートになることは分かっていたんですが……、プロデューサーの針谷から「どうしても必ず入れたい」と話がありまして(笑)。こちらに関しては、石川を中心に作業を進めていった感じです。

石川　そうですね。ボディソニック自体、最初にやるかやらないか? という議論はあったんですよ。こちらとしては、専用筐体だけどボディソニックをやるのかやらないのかで仕事が違ってくる。ただ、土屋から話もあったように、企画の方から「ダライアス専用筐体だったら、ボディソニックは必須だっ!」という猛プッシュがありまして。まあ、開発がそう言ってくれるならば、我々としてもうれしい限りといいますか(笑)。とはいえ、旧作のころは僕もまだ入社していませんでしたから、機構的にどうなっているか分からなかったんですよ。

そこで、昔の筐体の図面が残っていたのをハード屋さんの方で見つけていただいて、それを参考にボディソニックの機構を再現してもらっています。音の方は、あの当時と現在では基板の性能も違うので、それをどう実現するかはこちらとしてもいろいろ考えたんですが……、結果的には初代や『II』を鳴らしていたのと同等な機構を使ったという感じですね。ある意味、昔の筐体を継承したというか……設計まではタッチしていませんが、機構の作りも鳴らし方も初代と『II』を踏襲しています。だからボディソニックに関しては、継承しているといえるんじゃないかな。

土屋　前と同じか、それ以上のモノになっていると思います。ボディソニックもホント苦労の連続で、当初は携帯電話のバイブレーションみたいなモノしか鳴らない状況で、こうお尻がかゆいといった感じじゃなく「ブーッ、ブーッ」みたいな(笑)。

石川　いわゆる昔ながらのこう突き上げる振動にするっていうのが難しくて、ホントにサウンド側から何回も調整を繰り返していったよね。

——そう考えると当時のタイトーが持っていた音響技術って先進的ですごいモノだったんですね。

土屋　ホントおっしゃる通りで、アレには度肝を抜かれました（笑）。ダライアスシリーズの初代は、1986年ですからね。それが今でも十分通じる面白い筐体であると、改めて再認識した出来事です。

——やはり、新たに楽曲を作る上でボディソニックを意識した部分も大きかったんでしょうか？

土屋　これは私の提案でもあったんですが、あくまでもボディソニックは体感するための道具に使って、楽曲としてそこに関与するのは逆に避けたいと思っていたんです。どちらかというと、ユーザー側のアクションに対して反応する振動の方が面白いんじゃないかと。だから定期的に音が鳴る楽曲に合わせてしまうと、ずっと定期的に振動が起きるだけであまり面白くない。それよりは何かが起こった時にボディソニックを利用して、きちんと体感というレベルまで持っていこうと。ですから楽曲の面でボディソニックと絡めようといった考えは無く、効果音などと密接に繋がってます。

——確かにロケテスト版でも、バーストを使った時などの振動がすごく印象として残りますよね。

土屋　ちなみにロケテストの時より数段パワーアップしているハズなので、実際に体験したプレイヤーもご期待ください。といいますか、ちょっと壊れないか心配していたりもするぐらいです（笑）。

——それ以外の部分で、『ダライアスバースト』から音の作り方なども変わっていたりはしますか？

土屋　完全に変わっています。ただ、PSPがどうこうというより、アーケードで鳴らす音として割と不適当な音を入れてあります。今回の『ダラバー AC』の基本的なコンセプトは、キャラクターでなく、プレイしている人が主役といったスタンスなんです。以前はどちらかというとシルバーホークを主軸に置いた音作り、あるいは中に乗っているキャラがどういう心情かという楽曲になっているんです。しかし今回はどちらかといえば、プレイヤーのプレイを見守っている音。音楽的には第三者的というか、応援する楽曲といえるかもしれません。

常識の殻にとらわれない新たな楽曲への挑戦

——付録CDに収録された新曲「組曲 光導より〜」ですが、アレは歌唱と呼んで差し支えないですよね？

土屋　そうですね。一般的なボーカル曲といってしまって問題無いと思います。まあ、アレを歌えるかといえば、歌えないとは思いますが（笑）。あと、歌詞を付けてしまうと内容が限定的になってしまうため、最初の段階で止めました。大体の尺でいうと17分前後になると思いますが……。

小塩　上のコース全体の話をした方がもっと分かりやすいんじゃないかな？

土屋　あ〜そうか。『ダライアスバースト』の時って、道中とボスというところを曲として別けていたんです。アレは企画側のイメージで、道中からボスへ辿り着いた時に異質な世界へ飛ぶ、そこをガッツリ表現してほしいと。それならまったく別の曲にした方が面白いと思い、あのようになっています。新曲を一曲っていうと語弊があるかもしれないんですが……、要は一曲なんですよね。

——例えば、それはゾーンごとにジャンルが異なった楽曲が並べてあるといった感じではなくて？

土屋　いわゆるメドレーではなく、組曲のような扱いです。ただ、その一曲の中でもいろいろと変化するため、そこだけを切り取って抜き出して見ると、同じ楽曲には聞こえないかもしれない。でも繋げれば一曲になるようなイメージかな。

小塩　当初からそうしたいと言っていたよね。

土屋　あくまでもきっかけに過ぎなかったんですけれどね。どういう曲にするのかによって、それぞれ別になるのか、あるいは繋げたり、曲を無くしたりだとか……。とにかくゲームに没入してもらえれば、どういう形でもいいとは思っていたんです。今回のゲームのスタンス、作り方などを考えてみたところ、一つの楽曲にして途中の区切りを無くす。ゲームとしてもテンポが速いので、それだったら我に返る瞬間を無くしたいなと。とにかく没入し続けられる状態を作りたいと思って、あの形になりました。

——ボーカル曲はこの一曲だけでしょうか？

土屋　コレ以外には入っていませんね。むろん、諸々の事情からすべて完全新曲が難しかったこともあるワケですが、『ダライアスバースト』の世界観を全部ぶっ壊すのもどうなのかなと。そこのバランスを考えて、一番上のコースに新曲を集中させてあります。

——ほかに収録された未使用曲2曲については？

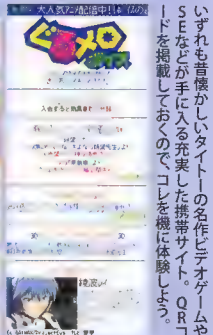
土屋　リミックスアルバム「WONDER WORLD」の特典CDに収録されていた曲です。オビの「感想文を書いて送ってください！」っていうアレですね（笑）。それも今回はすべてクロニクルモードに載せてしまおうと。クロニクルモードはオリジナルモードに比べて、「THE GAME」といったところが強いんです。ですからサウンドのアプローチとしても緻密に世界観を組み立てるというよりか、たくさんいろいろなバリエーションを持った音を投入することで、多数の人に飽きずにドンドン遊んでもらいたいなと思いました。だからじっくり練られた芯を持つイメージの楽曲をオリジナルモードの方に用意して、一方のクロニクルモードでは、もっとみんなで楽しく遊んでもらうための仕掛けとして、いろいろなサウンドを使った趣向を凝らしてあるといったイメージなんです。

ZUNTATA SOUND WORKS

Z-FIELDの泉

ここではインタビューでも語られた、VGM以外の分野にスポットを中てたZUNTATAの活動記録を詳しく紹介。コアなファンならずとも、それとは知らずに接している機会も少なくないぞ！

遊び心に溢れたコンテンツ満載！　着メロ&携帯アプリ

いまやメーカー自社による携帯サイト運営も珍しくないが、タイトーでは総合ゲームサイトの「タイトーステーション」と、着メロサイトの「ぐるメロボイス」を運営。さまざまな音が充実した後者サイトの運営には、ZUNTATAメンバーも関わっているとのこと。マニア垂涎のSEもあるので、コアなファンなら要チェックだぞ!!

いずれも昔懐かしいタイトーの名作ビデオゲームやSEなどが手に入る充実した携帯サイト。QRコードを掲載しておくので、コレを機に体験しよう。

～過去～ ZUNTATAが歩み続けてきた足跡
- recall the past -

――抽象的な質問になってしまうかもしれませんが、そもそもZUNTATAって一体なんですか？

石川　はっきり言って、ZUNTATAはタイトーのサウンドチームです（笑）。その辺りはいろいろありますけれど、やっぱりそれに尽きると思うんですよ。タイトーから出る製品に対して、音を作ったりとか、良くしたりとか考える人々のことなんですよね。すごいどうのこうのっていうのは、やっていることに後からついてくるモノで、僕ら自身としては、もっとフラットなスタンスからタイトーの音を作っている人々っていう意識ですね。

ZUNTATAが作ったグローバルスタンダード

――ではもう少し具体的な質問として、VGM以外でこれまでどういった活動をされてきましたか？

石川　ん～、いろいろとありすぎて（笑）。ライブとかのイベントもそうですけれど、ほかにも着メロや着うた、着ボイスのサイトを運営したりとか。

――それって携帯電話の着メロのことですよね？

石川　ええ。タイトーが運営しているサイトがあって、その中で今週はコレを配信しようみたいな企画段階から、サイトにアップされている文章などを、僕や小塩が書いてたりとか（笑）。実際に着ボイスをコンバートする実務も僕らでやっていますね。あと現在は携わっていませんが、タイトーの通信カラオケ事業の立ち上げにもZUNTATAが深く関わっています。巷では曲を作っただけみたいなことも言われていますが、音源を作ったのもウチなんです。世界初の通信カラオケ「X2000」シリーズの中に使われていた音源や音色などを作ったのがZUNTATAです。実は、それを基にゲームへフィードバックされた部分は多くて、通信カラオケ用に開発したPCM音源を、アーケードの基板に載せたりしたこともあります。カラオケをやっていたからどうだとか、携帯がどうだみたいな話もよく言われるんですけれど、それはすべてアーケードなり、コンシューマなりにフィードバックされるのですごく面白いんですよ。

小塩　携帯電話向けのゲームサウンド作りもやりますが、その経験を生かしてワザと家庭用やアーケードで携帯の音源を使うことも結構やっています。

石川　あと携帯電話のゲームって音数が少ないので、昔から音数が少ないチップの時代を生き抜いてきた僕らにしてみれば、丁度良いといいますか（笑）。

小塩　ともかく、携帯電話ってスピーカー周りがショボイといったらアレなんですけど……、簡素な作りのモノなので、そこでイイ音を鳴らす技術っていうのは必ずアーケードでも生きてきますね。

石川　そういった意味でタイトーというのは総合娯楽機メーカーなので、アーケードからコンシューマ、携帯、さらにネットワークまで、いろいろできて僕らとしても大変な刺激になっていますよ。ZUNTATAは「ゲームの音楽だけやってればいい！」というファンの声も一部にはあるんですが、僕ら的にはそれだけじゃ面白くないし、ゲーム以外のことをやっているからこそ刺激を受け、なんかもっと突拍子もないモノができたちゃったりするのがZUNTATAなワケで……。

これは何も最近の話ではなくって、僕が入るずっと昔の小倉（OGR）さんが居る時代からギターロボットであるとか、「ビタミンズ」とかっていう野菜のクネクネ踊るロボットがあったらしいんですが（笑）。それなんかの音楽もZUNTATAがやっていたらしいので、昔からゲーム以外の音作りをやるっていうのは当たり前の流れなんですよね。昔も今も基本的に変わっていなくて、音が鳴るんだったら僕らにやらせろよっていうか、関わらせろよっていうのがいたって普通のスタンスなんですよ。こういった部分は伝統というか、受け継がれたコンセプトとかではないけれど、そういった音のあるところへ首を突っ込んでいって、イイ音にするための試行錯誤を繰り返すところがZUNTATAとして、昔から今まで受け継がれて来た部分だと思うんです。それ以外の部分に関しては、各メンバーなりのコンセプトであって、芯に通っているのはたぶん、それ一つだけだと思うんですよ。ただ、その一つだけのことが一番重要なことだというか……。

小塩　そう、その部分が重要なんですよね（笑）。

土屋　僕がZUNTATAに入ったのはつい最近なんですが、ホントビックリしました。こんな色んなことをやるのかと、感動を覚えるほどで（笑）。音声の方とか、効果音の方とか、曲を作る方がズラッといるイメージだったんですが、実際は全然違いました。

――ちなみに現時点におけるZUNTATAメンバーの人数は、何人ぐらいになるんでしょうか？

石川　実働メンバーは、ここに居る三人で、あとプロデューサーの内田が居るだけですね。ごくまれに違う場合もあるんですけれど、「タイトー」のロゴが付いた製品でさえあれば、何かしらの形でここに居る三人のだれかが関わっているとは思いますよ。

■PROFILE
好きなサウンドは「Funk」、「Hip-Hop」、「Ambient」というZUNTATAが誇るニューエイジ。アレンジアルバムに引き続き、メインの楽曲とディレクションを担当。本作でも異彩を放つ手腕が、遺憾なく発揮されている。

土屋　実制作をしているモノもあれば、プロデュースやディレクションのみをしているケースもあるんですが、自分たちがよく分からないモノが世に出たということはあまり無いと思います。

――では、タイトーが立ち上げられたユーストリーム番組「TAITO LIVE!」はいかがでしょうか？

石川　初めは先ほど話にも出たプロデューサーの内田が、以前から「ZUNTATAでもユーストリーム放送やりたいよね」って準備を進めていたんです。そのころに広報・宣伝チームでもユーストリーム放送をやるみたいな話があって、「じゃあ、一緒にやりましょう！」と、タイトーの公式放送として立ち上げたのが「TAITO LIVE!」ですね。だから現在でも内田は番組放送の中心人物として、ミキサーから映像切り替えまで頑張っていますよ（笑）。

――確かにドンドン腕が上がっているようで（笑）。

石川　僕は最近出演していないんですけれど、「TAITO LIVE!」もある意味でZUNTATAプロデュースによるモノですね。

小塩 広和

サウンドクリエーター

Hirokazu Koshio

■PROFILE
数年前に入社した新世代のコンポーザー。これでも30代前半。幼少期からPCに慣れ親しんでおり、SFCでゲームミュージックに目覚める。代表作は『スペースインベーダーインフィニティジーン』などなぜかスペースインベーダー関連が多い。

ZUNTATAの由来とロゴに込められた決意

――「ZUNTATA」の名称の由来をお聞きできますか？

石川　これは小倉さんの時代の話だったりするので、さすがに僕自身もあまり詳しくは無いんですけど……。当時『ダライアス』のLPレコードを出すにあたって、タイトーサウンドチームのグループ名のようなものをつけてはどうだという提案がレコード会社のほうからあったそうです。それで、小倉さんが知り合いのタイトーの企画担当の方に名前の候補を考えてもらって、その候補の中から選んだ……らしいですよ（笑）。一応、三拍子の「ズンタッタ」から出てきたネーミングらしいです。

土屋　これは確定の話ではないんですが、小倉さんって「アート・オブ・ノイズ」とか結構好きでいらっしゃるらしいという噂を聞いたことがあるので、その所属レーベル「ZTT（Zang Tuum Tumb）レコーズ」と頭文字が同じになるところなども意識されたんじゃないかなと個人的に思います。

――あの弁財天をあしらった印象的なロゴマークは、一体どなたが考えられたんでしょうか？

小塩　確かネーミングを考えた方が、ロゴもデザインされたと聞いたことがあるような……。

石川　そうらしいですね。その弁財天が現在でもシンボルモチーフになっているわけですから、素晴らしいデザインだと思います。

――では、2007年に改訂された最新版のロゴは？

石川　それはいろいろなところで言ってはいるんですが……、今日はいろいろとぶっちゃけちゃおうかなと（笑）。正直、三年前ぐらいって、タイトーのゲームに活気が無く、ゲームアルバムも業界全体的に売れなくなってきた時期でした。ZUNTATAのメンバーも各自独立されたりして、一人減り、二人減りといった感じだったんですよ。それでまあ「そろそろZUNTATAじゃなくてもいいんじゃないの？」的な話が内部から挙がってきて、新しい名前にしようかと。それならばと新しいネーミングの候補を自分たちで考えて、商標登録の調査をしてみたんですけれど……、僕らが考えたモノがまったく使えなくって（苦笑）。かなりいっぱい考えて出したよね？

小塩　結局、僕らが考えた名前はすべて商標が押さえられてしまっていて、「ZUNTATA＋○○なら取れます」みたいな感じで商標調査の方に言われて、「なんだZUNTATAって付くんじゃん」みたいな（笑）。

石川　いろいろと考えた割には全部NGを出されてしまいまして、そこで改めて思ったんですけれど……、いくら僕らが名前を変えたところで、受け取る側が「タイトーサウンドチームならZUNTATAだろう」っていうのをいちいち否定して回るのもおかしいかなと。それにいま僕らがここにいるのも、歴代メンバーが積み上げてきたモノの上に立っているワケですから、やっぱり僕らはZUNTATAなのかなって思い直したんですよ。じゃあ、ロゴだけでも変えようかみたいな感じになって、決意と言ってしまうと格好良すぎるんですけれど、一つの区切りを付けた上で改めてZUNTATAを名乗っていこうと。

小塩　確か『アルカノイドDS』のCDを出した時が、あのロゴマークを使った最初でしたっけ？

石川　ちょうどあのころ、スィープレコードさんとコラボレーションの話も持ち上がって、久々に自社レーベルじゃない方々と一緒にやるってことで、それを機会に全然違うことをやろうかなって……。

小塩　それでCDも作るし、以前のモノじゃない新しいロゴにちょっと変えようかみたいな話に。

石川　ZUNTATAとしてやっていこうと思ったんだから、なんか旗印みたいなモノが欲しいなって話になった。ロゴは社外のちゃんとしたデザイナー……って、社内がちゃんとしていないワケじゃないですよ（笑）。いわゆる企業ロゴとかを専門に作成しているロゴ製作会社にお願いしたんですよね。

小塩　あれは企業ロゴなんかと同じような形式で、ちゃんとしたレギュレーションが決まってるんですよ。きちんとした色指定もありますし、パープル以外のカラーバリエーションもありますし。

石川　三つ、四つあった候補の中から、一番シンプルなモノを選んだんですよね。ほかにもこう「チェケラッチョ！」みたいなのもあったんだよね（笑）。

小塩　こだわりますね（笑）。僕としてはそんなに悪くなかったと思うんですけど。その当時、僕と石川、内田の三人でチェックしに行ったんですけど、ほかの二人が「……えっ!?」みたいな顔しているのを間近に見て、ああ～コレは無いんだなと。こう色遣いもすごくビビットな感じで目を引くんだけど、逆に引きすぎだろうコレはみたいな（笑）。

石川　こうヒップホップっぽい感じのキャラクターが「Hey！」みたいな感じで。新しいけれど……例えば『ダライアス』みたいなゲームへロゴを入れるのに「チェケラッチョ」は無いだろうと（笑）。そういった意味から考えても、初代や2代目のロゴマークがシンプルで好きだったので、それに近い一番シンボリックな形に落ち着いた感じです。それでも当時は賛否両論あったんですが、さすがに三年もすると浸透してきて馴染んできたかなと思っていますね。

――では、各人のニックネームの由来については？

石川　え～、それはあまり話していないので、とりあえずは秘密ってことで勘弁してください（笑）。

土屋　私は本名だけで付いてないですが、昔のことを調べるとすごく面白いんです。それぞれのメンバーに愛称がいろいろとあって、古川さんとか「中山上等兵」だったり、「なかやまらいでん」だったりして、その由来がまたなんともすごくって……。

石川　アレは「DJステーション」のオマケCDに収録されていたコントからだったりしたんだけどね。

小塩　当時ってネームエントリーのクレジットがアルファベット3文字だったので、っていうのを小倉さんや高木（Mar.）さんからお聞きしました。

石川　一時期は新しい人間が入ってきたら、本人の意志とはまったく関係無く、新しいニックネームを考えるみたいな流れもあったりしましたね。

小塩　ちなみに僕の「COSIO」名義は以前から使っているモノです。そういえば、別にメンバーから付けてもらったニックネームじゃありませんね（笑）。

タイトーに関する最新情報を発信!

タイトー関連のあらゆる最新情報を、リアルタイムでお届けするユーストリーム上の専用チャンネルにて放映されている、タイトー公式番組。その名の通りに完全生放送のライブ番組で、視聴者のTwitterによる参加も可能。ぱぴー氏が初期のMCを務めており、ZUNTATA関連の最新情報も随時公表されている。録画映像も配信中なので、見逃したとしても安心なのだ。

TAITO LIVE! 番組表
木曜18:00よりON AIR!

- ■Vol.8　10月28日(木)
- ■Vol.9　11月　4日(木)
- ■Vol.10　11月11日(木)
- ■Vol.11　11月18日(木)
- ■Vol.12　12月　2日(木)
- ■Vol.13　12月16日(木)
- ■Vol.14　12月??日(?)

※日程は変更される可能性があります

TAITO LIVE!

過去に放送された録画動画も絶賛配信中!
http://www.ustream.tv/channel/taito-live

タイトー直営店をプロデュース？ We Love Game大作戦

インタビューにこそ出てこなかったが、直営店舗で流されているタイトーソング「We Love Game」を手がけるなど、さまざまな形でバックアップする活動にも精力的だ。

『ハッピーボタン2』って何？
老若男女が楽しめる1ボタン操作のエレメカ。そのサウンドもZUNTATAが担当している。

～未来～ 伝統だけに縛られない音の創造

- forell the future -

――これからZUNTATAがサウンドチームとして目指す、目標やテーマはどんなことでしょうか？

石川　目標はともかく、テーマみたいなモノは毎回その時に見つければいいと思うんですよ。ただ、音を良くするために作り続けてきた伝統は、ちゃんと汚さないよう地に足を付け、これからもタイトーらしい音を作っていきたいですね。ハッキリいって、それだけですよ。こういうテーマですって決めてしまうのは、なんか自分で枠を決めちゃっているみたいで……。いま話している次の瞬間に、何か面白いことを思い付くかもしれないじゃないですか。

小塩　そうですね。それにやっぱり、ゲームによってテーマも全然違っているワケですし。

石川　確かに小倉さんであるとか、河本（TAMAYO）さんであるとか、以前も個人それぞれが持つテーマみたいなモノは考えられていたと思うんですよ。ただ、「ZUNTATA ってこういう感じですよ」という決まった提示は、特に無かったハズなんですよね。だから、タイトーのサウンドチームZUNTATAとして「世界一イイ音を創っていくぜっ！」っていう目標に基づいていれば、そこから先に各個人のテーマがそれぞれあっていいと考えています。

――それでは、これから仕事として音を創造する上で、どういったことに挑戦してみたいですか？

土屋　ん～ちょっと難しい質問だけど、まずは固定概念にとらわれず、自分の音を素直に出すアプローチでやっていきたいと思っています。それがゲームであろうが無かろうが、チャレンジブルな音を創っていきたいです。だからといって、こう珍妙な音を作るといった感じの意味でもありませんが（笑）。

――それはあくまでも音に関して、活動するプラットホームを選ばないといった意味合いですね？

土屋　そうですね。常に何かしら「おぉ、やってくれるなぁ～」と、言われる存在ではありたいです。現在はそういった風に思われるべく、私は修行に邁進していくことにつきると思っています。

――小塩さんは個人的な部分としてどうですか？

小塩　2、3年前だったら僕がタイトーの中で決めた目標があって、三本柱として「携帯、コンシューマ、アーケード」を経験してみたいと思っていたんですけれど、実はもう全部仕事しちゃいましたので……（笑）。ちょっと前まで音楽ゲームがやってみたかったんですけれど、コレも念願かなって『ミュージックガンガン！』シリーズを担当させていただいているので、次にやってみたいのは今までに経験が無いRPGかなぁ～と漠然と考えてます。機会があれば積極的に手を挙げたいですね。

――石川さんは個人的な部分でどうでしょうか？

石川　僕は曲を創る立場では無いけれど、大体のジャンルは経験済みなので。ん～、まあ、特別に無いっていうワケじゃぁあないんですけど……。

土屋　じゃあ、作曲してみたらどうですか（笑）。

石川　いまさら!?　まあ全然書けないワケじゃないんだけど、二人みたいな曲は作れないんで（笑）。でもまあ、この二人がコンポーザーとして頑張ってくれているので、今後この二人からどんな珍妙な曲やカッコイイ曲が生まれてくるのか、ディレクターとかの立場じゃなくて、一人のリスナーとしてホント楽しみです。

今後の具体的な活動と未来へあてたメッセージ

――若干、具体的な内容になりますが、iTunesで配信されているVGMアルバムの予定などは？

石川　今後もネタはいっぱいあって、懐かしい感じのナンバーから、これまでアルバム化されてこなかったタイトルとか……、そこは乞うご期待といった感じですね。月に1タイトルぐらいは新譜を出していきたいと考えていますので、定期的にiTunes StoreやZUNTATAのオフィシャルサイト、Twitterなどもチェックしていただければなと。

――ライブイベントについてはいかがですか？

石川　去年から一昨年にかけては結構やっていたんですけれど、もちろん機会があればやりたいですね。現時点で具体的なスケジュールはありませんが、単独だと難しいかもしれませんけれどオファーがあればイベントなどに出る気は満々ですので……。

小塩　ぜひオファーをお待ちしております（笑）。

――それでは恒例となりますが、これから遊ぶプレイヤーへ向けたメッセージをお願いします。

土屋　私がディレクションを担当したことで、『ダライアスバースト』のソリッドな感じから少し違う音場になっています。前作を踏襲しながらプラスした形ですから、一度遊んでいただいた方にも楽しんでいただけるのは間違い無いです。ちなみに、EASYコースはずーっとRemiさんが歌っているので、個人的に推したい部分です（笑）。ともかく没入できるゲームになったと思いますので、乞うご期待といったところです。

小塩　僕は何曲か参加させてもらったんですけれど、とにかくイイ音場だったので、「ゲームに集中してもらいたい」といったコンセプトで曲作りをしてあります。一言でいえば、音の世界に触れてほしいっていうこと。ホントそれだけですね。

石川　PSPの『ダライアスバースト』は僕がサウンドディレクションをして、ある程度音に関してはやり切ったと思っていたんです。しかし今回、土屋にバトンタッチしてみると、ディレクターが替わるとサウンドの世界ってこうも広がるのかっていうのは、自分的にも一つ発見でした。そういう意味でも全体のまとめを土屋にお願いして、効果音とボディソニックに専念した結果、効果音も格好良くなったし、ボディソニックも皆さんのお尻をビリビリさせるモノにできたと思います。とにかく音を聞くというよりも、楽曲や効果音、ボディソニック、そしてゲームといった三位一体のハーモニーをプレイヤーの皆さんに体感してほしいですね。

――本日はお忙しい中、ありがとうございました。

（2010年10月タイトー本社にて）

サウンドエンジニア
石川 勝久 Katsuhisa Ishikawa

■PROFILE
「ぱぴー」の愛称でファンから親しまれる現ZUNTATAにおけるリーダー的な存在。初めてVGMを意識したのは『カルテット』（セガ）といった古株で、「ZUNTATA J.A.M」として歌った『電GO！』ソングは社会現象になった。

ZUNTATAロゴマークの変遷　[1987-1989-1996-2007]

ZUNTATA結成当時の初代ロゴマークから、現在までに4種類の歴代ロゴマークが存在。琵琶の換わりに音符を奏でる弁財天（七福神）がマスコットにあしらわれており、シンプルだが印象に残りやすい。ちなみにインタビューで話題となった「ボツロゴ」もあるが、こちらは永久に公開不可とのこと。ん～残念？

最新のZUNTATA活動情報をゲットせよ!?

ZUNTATA公式サイト　Z-FIELD

さまざまな媒体で彼らの活動情報を入手可能だが、やはり手っ取り早いのは公式サイトのチェック！　ちなみにサイト名の読み方は「ゼット～」ではなくて、「ジィー～」とのこと。

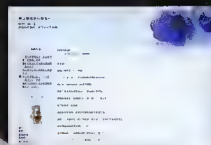
公式サイトはこちら↓
http://zuntata.jp/

女神、降臨。

Remi

歌声でプレイヤーを導く女神様。
その素顔に迫ります。

Remi プロフィール

『ダライアスバーストAC』でボーカルを担当する女性シンガー。アニメやドラマの劇伴からアーティストのサポートメンバーまで幅広く活動中。ブログ"時は琥珀から青玉へ"で、その不思議な世界を覗いちゃおう！
http://blog.goo.ne.jp/remi117

――付録CDに収録されている"組曲 光導"で見事な美声を披露されていますが、これまでにもゲームのお仕事というのはあったのでしょうか？

Remi　ずいぶん前にアーケードゲームのエンディングを歌わせていただいたことがあります。あとは家庭用ゲームの劇伴をやらせていただいたこともありますが、ゲームと関わったことってあまりないんですよ。

――では、どういった経緯でRemiさんとのご縁があったのでしょうか？

土屋　これはすごく偶然なんですよ。スクウェア・エニックスのサウンドチームに山中さんという方がいらっしゃって、よく一緒に遊んでいるんですよ。その時に僕が、もやっとした音場の中で女神様の声だけが聞えてきて、それを頼りにユーザーさんがプレイをしていくという感じにしていきたい。という話をしたら、素敵な歌姫がいるよとご紹介していただきまして。

Remi　えへへ～（照）。

――シューティングゲームの歌をお願いします、とお話があったと思うのですが、どのように思われましたか？

Remi　うん、……えーっと、あのー……。こんなこと言っちゃっても……？

土屋　あ、全然大丈夫ですよ。実は、とにかくホントにゲームに詳しくない方なんですよ（笑）。

Remi　……ゲーム音痴なので（小声で）、シューティングゲームってどんなのだろう……？　って思いました。

土屋　そのレベルです（笑）。

Remi　アーケードゲームと聞いて、ゲームセンターってすっごい音が鳴ってるってイメージがあったから、私だいじょうぶかしら？……と。

土屋　大声を出さなければいけないんじゃないか、みたいな（笑）？

Remi　すっごい一生懸命歌わないと！　って（笑）。

――ちなみに、普段オフの時にはどのようなことをされているのですか？

Remi　最近、ジムに通っているんですよ。

土屋　えっ？

それならステキな歌姫がいるよ!

私だいじょうぶかしら?

Remi　えっ?　ってどういうこと(笑)?
土屋　運動的なイメージが無かったもので、すいません(笑)。
Remi　そうなんですよー。運動はほとんどやったことが無かったので、ジムに行って身体測定みたいなのをやったら、筋肉全然ないですねって言われて。
一同　(苦笑)。
Remi　平均の半分ぐらいしか筋肉が無いから、ちょっと頑張りましょうねって言われて、「はーい」って(笑)。
土屋　最初にRemiさんとお会いしたときも真夏のレコーディングだったんですが……。
Remi　すごかったんですよー。汗がもう止まらなくて。
土屋　これからレコーディングなんだけど、歌う前に倒れちゃうんじゃないかと思いましたよ(笑)。
Remi　すいません、ちょっと休ませてくださいって(笑)。カフェで冷たいものを飲んでから始めたんですよー。
——レコーディングはどのような感じだったのでしょうか?
土屋　先ほどキーワードで"女神"と言いましたけれど、レコーディングの時もディレクションで指示を出すには出しましたが……基本的には女神様のようにとしか言ってないんです。
Remi　もう、ずーっとそればっかり言われ続けました。見守ってください、女神様のように!　と。
土屋　それが今回のコンセプトの軸なので、とにかくそれだけをRemiさんにはお願いした感じですね。
——とても長い曲になっていますよね。
土屋　結構きつい曲なので、ところどころ休みを入れながら歌っていただきました。
Remi　ハイボイスが多かったですよねー。
土屋　そう、とにかく多いんですよ。だからちょっと大変だなあと思いつつ。
Remi　最初に譜面をいただいたときに、わあ!　って。わあ、高いのいっぱ〜い(笑)。
土屋　Remiさんじゃないと絶対歌えない曲ですね。音的な話だと、近さってものを演出したくなかったんですよ。もやっとした遠くからクリアなRemiさんの声が聞こえてくる感じにしたかった。そういったところで、Remiさんの声以外はもやっとした音でできています。
Remi　そう。オケをいただいたときも、コレ、ほぼアカペラ!?　みたいな(笑)。
土屋　一面の道中は、もうアカペラです。いや、一面だけじゃないですね、ほぼアカペラです(笑)。出だしから、Remiさんの歌だけで始まります。
Remi　びっくりされると思いますよ(笑)。
——今までのアーケードゲームには無いですよね。
土屋　あったとしても、ここまで押し出してしまったゲームはなかなか無いのかな、とは思います。ただ、それもめずらしいからアカペラにしたというわけではなくて、オケを乗せようとも考えていたんですよ。でも、このままの方が僕の持っていた女神の声のイメージが出るな、と思って。Remiさんの歌声に導かれてゲームを進めていくような、そんな感じになっています。

——実際に歌われてみてどうでしたか？

Remi　最初オケをいただいた時に、いつもやっているものと違ったコンピュータの音楽で、そこへクラシカルな歌い方ということで、さらに頭がアカペラだったりとか……。

土屋　妙ちくりんだよね（笑）。

Remi　そう。これが一体どういう風にまとまるんだろうって思っていたんですけれど、実際に歌ってみて、出来上がったものを聴いて、あ、すごいしっくりくる。そっか、こういう風にはまるんだぁ。っていう不思議な……、妙なんだけど気持ちいい感じでしたねー。

土屋　今、会社中がすごいことになってますよ。デバッグ中の音量が大きいこともあって、常にRemiさんの声が鳴り響いちゃってる感じですよ。

Remi　うわー（笑）。

——それでは最後に、プレイヤーに向けてメッセージをお願いします。

Remi　一生懸命歌いましたので、とにかく楽しんでいただければと思います。

土屋　皆で作り上げたゲームです。それはプレイしていただいても感じてもらえるんじゃないかなと思っております。まずは一番上のコースで、女神様を堪能してみてください※注（笑）。

——本日はお忙しいところありがとうございました。

（2010年10月タイトー本社にて）

※注　Remiさんの歌う楽曲は、オリジナルモードのコース分岐で上へ進み続けることで聴くことができ、スタートからエンディングまで通しで1曲になる組曲となっている。

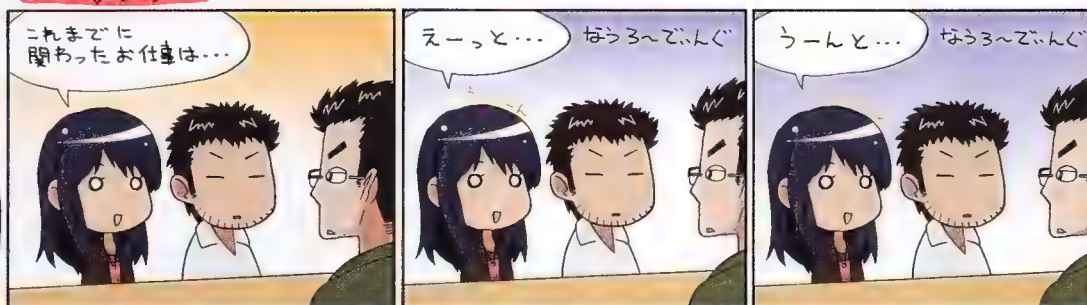
Remi はじめまして

じこしょうかい

これまでに関わったお仕事は…
えーっと…
なうろ〜でぃんぐ
うーんと…
なうろ〜でぃんぐ
……
いろいろです
ちーん
ああッ！
ハッ
名前はRemiです
ペコーリ

しゅうごうしゃしん

〜ZUNTATA 集合写真撮影中〜
こちら側へお願いしまーす
パシャッ
……
パシャッ
次はみなさん右向いてみましょうか
はーい真ん中よってくださーい
パシャ
パシャリ
同じ動きをする子ネコみたいでカワイイですねっ！
スピー
……
そうですね…
ハハ…

えとまんが　げっつ

iTunes Storeで楽しむ ZUNTATAワールド

結成から20年以上の歴史を持つZUNTATA。その新たな楽しみ方は、iTunes Storeにあり!

iTunes Storeで購入可能なサウンドトラック(一部)

ZUNTATA RARE SELECTION Impromptu	ダライアス
レイストーム	ZUNTATA 1993 LIVE「再生の記憶に関するレポート」
ファイターズインパクト	トップランディング & ランディング・ハイ・ジャパン
ダライアス THE OMNIBUS -世代-	ナイトストライカー アーケードサウンドトラック
パズルボブル ぱらえてぃ～	アルカノイド リターンズ アーケードサウンドトラック
レイフォース -ラビングビート-	サイバリオン アーケードサウンドトラック
メタルブラック -The First-	カイザーナックル アーケードサウンドトラック
ダライアス外伝 -THE LAST KISS-	ニンジャウォーリアーズ アレンジサウンドトラック
Gダライアス	ホーンテッドミュージアム オリジナルサウンドトラック
電車でGO! / サイド・バイ・サイド2	レイフォース オリジナルサウンドトラック -PCB Version-
Z-REPLICA Vol.1 ニンジャウォーリアーズ	ダライアスII
レイクライシス	サーガイア
ギャラクティックストーム -瞳の記憶-	レインボーアイランド タワーリングアドベンチャー オリジナルサウンドトラック
グリッドシーカー -The Dictator of Justice-	サイキックフォース アーケードサウンドトラック
レイクライシス レイヨン・ドゥ レール	バブルボブルNeo! オリジナルサウンドトラック
スペースインベーダーエクストリーム2オーディオエレメント	ミュージックガンガン! オリジナルサウンドトラック
タイトーモバイルフォンゲームサウンドコレクション Vol.1	サイバーダイバー オリジナルサウンドトラック
バトルギア サウンドセレクション	ガイアアタックフォー オリジナルサウンドトラック

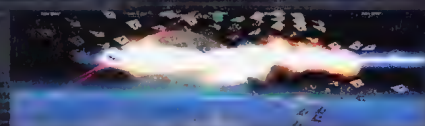
3画面筐体で度肝を抜いた『ダライアス』を、クレジット音から■■まで完全網羅!

何と一度もアルバム化されたことのない幻のライブ盤もiTunes Store限定で購入可能!

現在iTunes Storeでは、今までに発売されたZUNTATAサウンドだけでなく、iTunes Storeのみでしか入手できない限定アルバムも発売されているのだ。

今やCDが入手困難となっているアルバムも数多くラインナップされているので、当時買い逃してしまった方や、今月の付録CDで初めてZUNTATAを聴いて気になる、という方にもオススメだ。

ラインナップは豊富に取りそろえられており、ダライアス関係だけでも相当な数がある。オリジナルバージョンは初代『ダライアス』から『Gダライアス』までが勢ぞろい。中にはかつて携帯ゲーム機で発売された『サーガイア』の音源まであるというのだから驚きだ。そのほかにも、『ダライアス』、『ダライアスII』の楽曲からなるアレンジ盤の"ダライアス THE OMNIBUS -世代-"などは、当時ゲームを遊んだプレイヤー以外も楽しめる作品となっているぞ。まずはチェックしてみることをおすすめしたい。

クロニクルモード&新ボス公開

本作の真骨頂でもある、ネットワークを介したモードが[クロニクルモード]だ。このクロニクルモードは、ベルサーに占拠された宙域(エリア)各地を我々プレイヤーが解放していく遊びとなっている。

具体的には、各エリアをクリアしていくと次々に新たなエリアが解放されていき、プレイすることができるエリアが増加していく。一度だれかが解放(クリア)していれば、ほかのプレイヤーもそのエリアをプレイすることが可能。この情報は筐体ごとに管理されているため、各店舗でプレイ状況が異なるのだ。そして、その結果は全■■■店舗とリンクしており、スコアが集計されていく。

いわば、各店舗を小隊と見立てて、ベルサーに侵略された星系・宙域を次々に解放していく競争を楽しめるということだ。また、ここで掲載したような、クロニクルモードでしか遭遇できない固有のボスがこれら以外にも多数存在するようだ。

既出のボスたちも、クロニクルモードで出現する際、攻撃方法が異なる、いわゆる亜種も存在する。当然ながら、攻略方法が違うため、やりごたえも十分といえるだろう。

▲VIOLENT RULER

▲HYPER JAW

詳細は次号以降随時掲載!!

[先行試聴盤]付録CDで『ダラバーAC』の世界を体感セヨ!

■収録曲
01 組曲 光導より-第1曲 鉄の化石 前半部分-
02 Opposition
03 Departure

今回収録となるのは、全編通して17分以上という超大作の前半部分ほか2曲。稼働まで待ちきれない!?

※CDは、32～33ページの間のビニールケースに入っています。ケースから出す際、ディスクに傷をつけないようご注意ください。
※このCDは、一般家庭での私的視聴に用途を限って添付されています。従って、著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル(有償・無償を問わず)することは法律によって一切禁止されています。

【CDの取り扱い上のご注意】
●CD再生中に据え置き型のプレーヤーを動かさないでください。ディスクに傷がつき、再生できなくなる恐れがあります。
●ディスクは指紋、汚れ、傷等を付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外へ向かって拭き取ってください。
●ディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールを貼り付けないでください。
●使用後は、必ず再生プレイヤーから取り出し、ディスクケースに収めて、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。
●ディスクに圧力等を加えて変形させないでください。
●ひび割れや変形、または接着剤等で修復されたディスクを再生プレイヤーで再生すると故障の原因となります。発火等の危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。
●静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因になることがあります。

【お問い合わせ】
CDのパッケージングには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起きる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合は、お手数ですが弊社カスタマーサポートまでご連絡ください。

エンターブレイン カスタマーサポート
電話:0570-060-555 (土日祝日を除く12:00 ～ 17:00)
メール:support@ml.enterbrain.co.jp

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアのゲーム&グッズ情報をお届けする当コーナー、今回は電撃的な移植決定で話題騒然のあの作品にズームイン! 「KOF」ガチプレイヤー声優・市来光弘のコラムは、感動のグランドフィナーレ!?

アーケードで話題をさらった魔女の錬金シューティング、Xboxでも錬金開始っ!

トラブル☆ウィッチーズ ねお!

同人サークル『スタジオシエスタ』原作の、あのコミカル&プリティーなSTGがXBOX LIVE アーケードに登場だ! 家庭用だけの注目の新要素とは!?

トラブル☆ウィッチーズ ねお!

■対応ハード	:Xbox360(Xbox LIVEアーケード)
■メーカー	:SNKプレイモア
■ジャンル	:横スクロールシューティング
■発売日	:今冬配信予定
■配信価格	:800マイクロソフト
■開発元	:冒険企画局

新キャラ、新魔法カードを追加!

オリジナルの「アレンジモード」のほか、アーケード版も遊べるお得版。さらにアレンジモードでは、オンライン2P協力プレイも可能だ! さらに新キャラ1名のほか、パワーアップアイテムである魔法カードにも、2枚の強力な防御型カードが追加されるぞ!

魔法陣で敵弾を錬金!

敵弾をお金に変える魔法陣。ピンチを脱しつつ、貯めたお金で強力な魔法カードを購入せよ!

デモシーンはフルボイス!

アレンジモードの会話デモはすべてフルボイス! コミカルな世界観がより引き立っている。

新キャラクター 九条櫻子 参戦!

いっけん大和撫子の新キャラ・櫻子。その実、現実逃避グセや魔女っ子への憧れなど、なかなか濃い中身を持った娘さんなのだ!

声優 市来光弘の挑戦 いくぜ闘劇'10

最終回

市来、最後の挑戦!

いきなりですが最終回なのです。

最終回は闘劇'10FINAL二日目に開催された『KOF2002UM』のリポートをお届け!! えっ?一日目の『KOF XIII』はどうしたかって?……仕事の都合で行けませんでしたが、何か?(泣)

市来は、最後の望みを賭けて『KOF2002UM』当日予備予選にエントリーしました。始発で幕張メッセに乗り込み、開場と同時にパンフを買って申し込み用紙を光の速さで記入して提出!! あとは予選を勝ち抜くのみ……と思いきや、ここでまさかの0回戦! 立ちはだかる人数制限の壁!

最初に抽選があるのです。人数と枠数から通過確率50%以上。イケる! さあクジ引き開始。1枚(呼ばれない)……5枚(まだ呼ばれない)……12枚(まだまだ呼ばれない)。大丈夫。俺知ってた。最後に市来を呼んで劇的な演出するわけですねさすがです!! そして最後。運命の13枚目……呼ばれない。市来の闘劇'10はまさかの抽選漏れで終幕(泣)。

涙を拭いて編集部の方にパスをもらい、普段なら見れない当日予選を見たり、選手が待機している場所付近から闘劇のすべてをガン見!! 普通のお客さんとして闘劇を最後まで楽しみましたとさ♪ あれ? リポートを全くしてない(笑)。少しはせねば!

闘劇'10FINAL『KOF2002UM』の優勝者は日本の国技、相撲を愛するOZ@西日暮里versusさん!! 雛子の強さに全米が泣くかと思いました。おめでとうございました〜!!

てなもんで闘劇の終わりとともに当コラムも終わりを迎えます。僕としてはコラムや特番出演のおかげで多くのプレイヤーと巡り会えてとてもいい思い出ができました。ありがとう、ARCADIA! ありがとう、KOF! それでは皆さん、またいつの日にか!!

闘劇'10FINAL当日、ともに闘ったKOFプレイヤーと一緒に。市来選手、決勝進出はならずとも、友情という大きな結果を残したぞ!

市来光弘プロフィール

職業・声優。趣味・KOFシリーズ。いまや声優一のKOFプレイヤーとしておなじみ!? 3月開催の『KOF XIII』プレビューイベント司会を皮切りに、本誌編集に誘われるまま闘劇の挑戦レポートを始めたり、『KOF XIII』特番の主役など、今年は仕事でもKOF尽くし。来年の闘劇リベンジに期待だぜ!

携帯アプリゲーム Pick Up!!

SNKプレイモアの魅力的なキャラクターが多数出演する、携帯アプリゲームの数々を紹介するのが当コーナー。おなじみ"着衣"ゲーの舞台が、とうとう宇宙時代へと拡大!?

「アストロクエスト」はここで遊べる!

docomo
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

レトロなネタはもちろん、各ギャルの好感度で変わるエンディングにも注目！ ギャルのお願いを叶えると、うれし恥ずかしご褒美イベントが発生することも!?

着衣ゲー第13弾はSFRPG!

タイムマシンは無いけど舞台は未来!

2040年、犯罪者を追ってレトロな観光惑星に不時着した銀河パトロールを待つものは……!? と、いきなり壮大なスケールで始まるRPG形式の着衣ゲーム、それがこの『アストロクエスト』。伝家の宝刀・タイムマシンは無いものの、銀河パトロールの仲間として同行する舞、エリザベート、鈴姫、雛子の4名のギャルズのほか、多数のSNKキャラがこれでもかと登場するぞ。各フィールドを突き進んで敵キャラを蹴散らしつつ、犯罪者とギャルズの衣装を探そう。

連れていけるギャルズは2名までで、同行するギャルズの衣装によって、主人公のステータスが強化される。衣装とレベルアップでより強くなったら新たなフィールドへと突入し、さらなる衣装や犯罪者をゲットせよ！ その先に待つ物語の結末とは!?

ライターちくわの 序盤でめげないアストロ指南

新フィールドに入るといきなり敵が強くなるが、そんなときは一度ギャルズの衣装を見直してみよう。新衣装一つでかなり能力が変化するので、戦闘が厳しいなら一つ前のフィールドで、未入手の衣装を探してみるのがオススメだ。

その中でも、アクセサリーはパッシブスキル（自動発動するスキル）を持つので重要。強敵に勝てないなら、このパッシブスキルも見直そう。序盤は防御力関連のスキルが強力なエリザベートと、HP自動回復ができる舞が頼りになるぞ。

「呪い」だけはカンベンな!

序盤のステータス異常は、治療手段が少なくとても厄介。特にゲームの概念を破壊する、ギャルがドット絵になる「呪い」には注意！

「OK!!」で投げて良し!? テリーの帽子を完全再現!!

『餓狼伝説』以来おなじみの人気キャラ、テリー・ボガードのキャップが完全再現されて登場！ あの勝利ポーズのように「OK！」と叫んで投げれば、気分はまさにサウスタウンの英雄!?

ワイルドなムードをかもし出すひさしのフチ部分の破れや、特徴的な「FATAL FURY」の文字も、見事に再現!

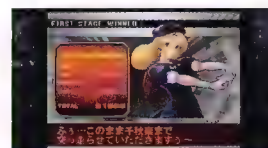
製品概要
テリーキャップ
発売日：2010年11月上旬発売予定
価格：3,360円(税込)
お問い合わせ先：コスパ通販センター 03-5358-1300（平日10時～17時）
URL：http://www.cospa.com/

広報さんが聞いたり語ったり 第19回 yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんのコーナー。今回はちょっと趣向を変えてyuzukoさんのメッセージをお届けします!

こんにちは～！ すっかり秋になりましたね。お菓子をバッグに詰め込んで、紅葉狩りに繰り出したい今日このごろです。さて、少し前ではありますが、今日は『KOF XIII』、『KOF2002UM』がタイトルとして選出された「闘劇'10FINAL」のお話を。すっごい盛り上がりましたねっ!! 初日のオープニングも笑わせていただきましたよ。会場ではドッカンドッカン歓声が沸き起こって、何ともいえない臨場感を味わいました。仲間からの応援あり、アツい抱擁あり！ 手に汗握る闘いっぷりから一瞬たりとも目が離せませんでした。もちろんウチのタイトルの対戦に注目。インターナショナルな闘いにひたすら酔いしれました。遅ればせながら、ご来場いただいた皆さま、どうもありがとうございました！

そういえば『KOF2002UM』はモーレツに雛子が強かった!! 強い強い。あんな強い雛子を見たのは初めてです！ これを機にいろんなキャラがまた脚光を浴びることになればうれしいですね。

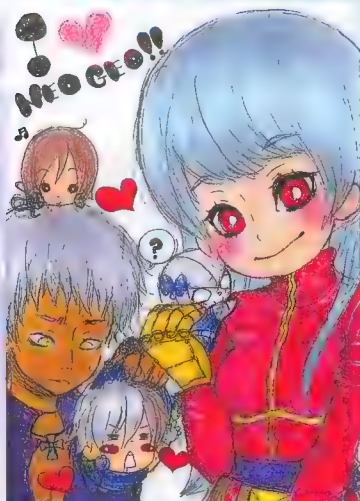
そして、ここで皆さんに朗報を。お待たせしました！ Xbox LIVE アーケード版の『KOF2002UM』が、11月3日に配信スタートします。ガチのLIVE対戦、存分にお楽しみください!! では。

雛子の相撲技が闘劇'10の『KOF2002UM』をおおいに沸かせてくれました！

みんなで20周年お祝いし隊!

NEOGEO 20th

NEOGEO FAN CLUB

SNK プレイモア賞

燃えるような紅葉にも負けない、ボクたちワタシたちのNEOGEOスピリッツ!
今月はコメントをいただいているSNKプレイモアのメンバーに、新たな姿が!?

（奈良県　くんこさん）
ネスツっ子たち、とってもかわいく描いていただいてうれしいです! 何だか心暖まって、ハッピーな気分になります♪（yuzuko）

（東京都　大沼ヨシザネさん）
とてもセクシーな感じのムーンですね。雰囲気がよく表現されています。「も～チョベリバぁ～」というセリフが懐かしい～。（ネオジオ博士）

（北海道　玉咲 姫さん）
これはステキなランですー!　ちょっと大人っぽいところもいいです!
ダークランはうまく描けたことがないので、ちょっとうらやましい……（笑）。
（藤ノ宮深森　キャラクターデザイン:『ティンクルスタースプライツ』など）

（宮城県　はなやか涼子君）
これは見事な"エビ反り"アタックですね。アメコミチックなハヤブサがとてもカッコいい感じです!（ネオジオ博士）

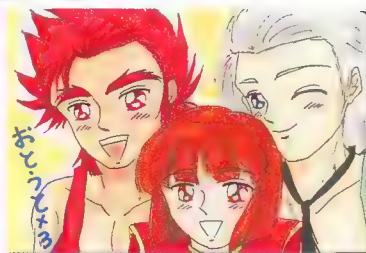
今月のテーマ
NEOGEOの成人式

今月募集するテーマ別イラストは、めでたく20歳を迎えたNEOGEOにもってこいの"成人式"です。こいつはみんなでお祝いするしかっ!

ボクたち私たち トリオ the なかよし

3という数字には隠された美しさがあるのです。というわけで、こちらではタイトル、カテゴリー別に、NEOGEO界の仲良し3人組を大紹介!　100メガ級のトリオ愛がここにある。

（静岡県　はぶたえメロンさん）
おお、これは珍しい。弟キャラが3人も!　とっても爽やかですね～（またどこかで会えるといいですね）。（yuzuko）

（宮城県　ステレオキャスター君）
月夜に映える宵桜、これぞまさに月華の剣士!
ストイックでいて優美な世界観が見事に表現されています。
（おぐらえいすけ）

（千葉県　きな子もちさん）
なんともかわいいオロチチームですね!　キャラへの愛が伝わってきます。
やっぱりこの3人はバンド姿がよく似合いますね～!（おぐらえいすけ）

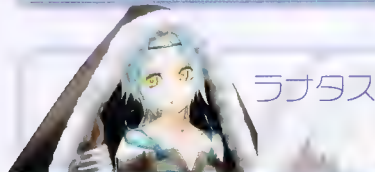
NEOGEO イラスト大募集

当コーナーでは今月のテーマ「NEOGEOの成人式」だけではなく、NEOGEOゲームを扱ったのイラストも今まで通り大募集中!　賞の選考やコメントはSNKプレイモアのみなさんからいただいてます。
あて先は　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　「NEOGEO　FANCLUB」係　または　neogeo20th@arcadiamagazine.com　まで。

グレフ×アルカディアが贈る

月刊 Grev 通信

ゲッカン グレフツウシン

『旋光の輪舞DUO』登場人物裏話・その他勢力編①

ラナタス

DIRECTER'S COMMENT

一番最初はペルナとは違う、新しいタイプの人工人間を出したいと考えていて、例えば冷徹な感じの殺人マシーンが笑顔でばっさばっさ……などと考えていたのですが、結局やめに(なお、この要素は後のユルシュルに取り入れられることに)。じゃあどうしようと考えた末、「いっそのこと"まっさら・無垢"から調教するってコンセプトにしよう!」ということにしたのが、ラナタスです。さらにこの「無垢」を生かし、調教次第でいろんな性格(キャラ)に分岐する、ってのはどうだろう?などとネタがいい感じに広がっていったのですが、この「性格の分岐」については、物量的に破綻することが目に見えてしまい……結果、ボツにしました。自分はそこまでマゾになれませんでした(笑)。モデルは……あまりこれといったものはなく、強いていえば古典のロボットモノによくある光景でしょうか。

DESIGNER'S COMMENT

デザイン当時はペルナが使用キャラになるかまだ決まっていなかったので、ペルナ枠と思ってもらいつつもきっちり区別できるデザインにするためにペルナではなく、前作のリリで若干自分が避けた、SF、ロボットアニメに出てくるような薄幸少女の雰囲気を出そうというコンセプトをストレートにやりました。βの方では今までいなかった民族系のコスチュームを着せています。

ミカ・ミクリ

DIRECTER'S COMMENT

開発当初からミカは残すということが決まっていました。ただし、キャラクターの内面的なテーマは前作でほぼ終わってしまったので、今回はほかのキャラのために居る存在……主役から一歩引いた立ち位置で、彼から見た前作キャラたちのその後を見せていこう、というのが今回のミカの初期テーマ・コンセプトでした。ところが、少し変化が起きたのが、家庭用版の制作に入ったころです。キャラが行動しやすいようにと、あまり考えずに決めた(笑)「探偵(なんでも屋)」という設定が、キャラクターにずっぽしハマった感じになり、いろいろとショートストーリーが浮かんでくる、という新たなキャラクターの一面を見せてくれた次第です。ミカの本来の性格は、やはり"自由人"が一番似合うのでしょうかね?(以降、アーネチカ編へ続く!)

DESIGNER'S COMMENT

軍を辞めて探偵になって……とだいぶスッキリしたハズの彼ですが、微妙にまだ引きずってるところ、欲求不満とかもあるよな……と思い未練の部分を強く出しました。S.S.S.時代と似た帽子をかぶってたり、少し前作のカレルの服装イメージを入れていたりとか……。しかし何かこう……モヤモヤしたキャラの多いゲームですね。

ニーノ・ピッチョーリ

DIRECTER'S COMMENT

ラナタスを管理する研究員、というスタートから、「調教」というキーワードを経て、若干の変態性が生まれることになったキャラクターです(笑)。いや、やっぱり調教というのは、対象に対する執着性が重要だと思うんですよねっ! キャラクターを作るにあたって、よくあるマッドサイエンティスト、なタイプではなく、「成果のためには犠牲が必要」という考え方の「犠牲」部分が大きい許容範囲の人、というイメージで作成しました。モデルが"ヴェルナー・フォン・ブラウン"だと言えば、分かる人には分かるでしょうか。その後の肉付け部分は、キャラデザインに引っ張られた格好です。オペラ側の狂言回しに近い役として、結構重要なキャラだったのですが、家庭用で、皆さんにどう伝わった、思われたのか気になるところです。

DESIGNER'S COMMENT

ラナタスのパートナーは……と考えた時、科学者的なキャラクターというのを出していなかったと気づき、消毒液の匂いがしそうなタイプにしました。割と素直に描いていたため、丸山さんから「性格アレなキャラで」と言われた時には、ちょっと迷いましたが、敵をしっかり描こうというのが『DUO』のコンセプトでもあったので、そっちの方が面白いかなと思い、方向転換したキャラでもあります。おかげでアレな顔が描けて楽しかったです。

アーネチカ・アルフェロワ

DIRECTER'S COMMENT

こちらもミカ同様のコンセプトで考えていたキャラクターです。ミカのコメントにも記載していますが、こちらも新しい立ち位置「探偵の助手(マネージメント)」という新たな立ち位置が、キャラに彩りを添えてくれた印象です。あまり前面には出てきませんが、前作とのスタンスの違いは、「ミカが幸せになるのであれば何でもする」という強い意思を持っていること、でしょうか。より強く(そして、もしかするとより脆く)ミカとの関係が強化されています。その辺のミカ&アーネチカコンビの「探偵物語」的なエピソードは、残念ながら本編(家庭用)には収録されなかったのですが(スミマセン)、需要があればいずれどこかで公開したいなぁと考えています。需要よ、来い!(笑)

DESIGNER'S COMMENT

ミカのβとあわせて「お嬢様探偵と執事」ぐらいに見えるといいなあと思いました。逆なんですが……多分。普通に、ボンドガールくらいのイメージならもうちょっと控えめな格好でもいいかなと思ったんですが、初見で「何か変なのがいる!」って思ってもらうくらいが旋光にはちょうどいいのかなと思い「迷ったらヤバイ方」をモットーに調整していきました。あと地味にすると、何かこう神田川的な……。と、まあそういう理由のド派手です。

新作も開発快調!!

第一報の後、しばらく沈黙を保っていたグレフの新作『星霜鋼機ストラニア』だが、プラットフォームは、グレフ初となるXbox 360 LIVE Arcadeに決定! なお実は本作、グレフ初のコンシューマーオリジナルタイトルとなる。

特筆すべきは本作のジャンル。「80年代風ロボットアクションシューティング」と銘打たれ、古き良きアーケードゲームが持っていた本質的な面白さや心意気、空気を、現代の技術で表現することを目指すようだ。期待して続報を待とう!

光の中で対峙する2機。ロボットアニメ的演出は本作の見どころの一つとなりそう。

基本は横画面・縦スクロールのSTGだが、場面によってはこういう視点になることも。

3種類の武器が装備でき、持ち替えつつ闘うシステムが特徴。

開催間近!!

「週刊グレフ通信」in ロフトプラスワン!

グレフ新製品発表会スペシャル

上記『星霜鋼機ストラニア』とは別に、実はグレフでは現在ある開発プロジェクトが進行中だとか……! そのプロジェクトの発表会が、11月5日に新宿のロフトプラスワンにて開催されることになった。本イベントは、「新作のお披露目&新作にまつわるトークライブ」、「皆さんからの質問コーナー」、「ゲストを交えてゲーム業界トークライブ」の3部構成。『まもるクンは呪われてしまった!』でおなじみ、ガルチの茶谷社長をはじめ、業界人関係者がゲスト参加する予定。関東周辺のグレフファンはぜひ足を運んでみよう。

●イベント概要

会場:新宿ロフトプラスワン
所在地:東京都新宿区歌舞伎町1-14-7林ビルB2
店舗URL:http://www.loft-prj.co.jp/PLUSONE/
日時:11月5日(金)18:00開場/19:00スタート(予定)
出演:丸山 博幸(有限会社グレフ)、茶谷 修(株式会社ガルチ)
チケット:前売¥1500/当日¥2000(飲食別)

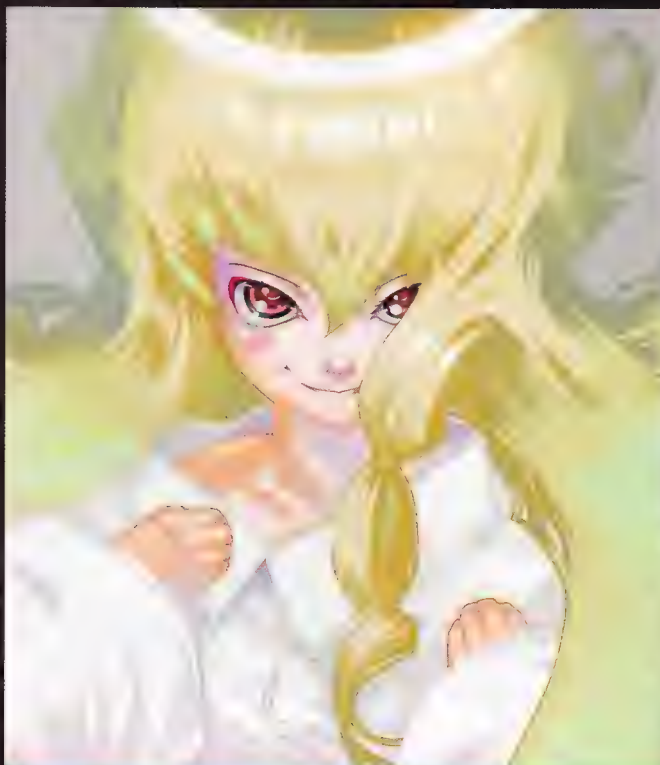
※:前売券はローソンチケット【Lコード:33147】で、10/8(金)から販売開始。ほか、追加情報は「週刊グレフ通信(http://maglog.jp/grev/)」内で発表予定。

グレフ質問箱 本コーナーでは、グレフのスタッフの方々への質問を受け付けています。題材はグレフ作品に関連していれば何でもOK。プレイ中に気になった点があれば、以下のあて先までお手紙をお送りください。本誌付属のアンケートはがきの自由欄にお書きいただいてもOKです。あて先:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 グレフ質問箱係

EXAMU-EXTRA! Vol.18

エグザム エクストラ!

今回は発売日まで後2カ月半となった、家庭用『アルカナハート3』の続報を中心にお届け。ファンなら迷わず限定版を予約するべし!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX

SIG 新入りのSIGです。普段は絵を描かないのでガクブルです。突然気温が下がり、リアルでもガクブルです。寒い……。

エクサムスタッフよもやま話 開発リポートEX

家庭用はどんな感じ?

ゆーま こんにちは、エクサム広報スタッフゆーまです! TGSでは『アルカナハート3』家庭用が出展され、同時に闘劇も開催されてとても盛り上がりました! そこで今回は、忙しい感じのせりざわさんにいろいろうかがいたいと思いますー! 開発の方はいかがですかー?

せりざわ おかげさまでTGSは大盛況でした! みなさんの期待の大きさをとても感じつつ、現在鋭意開発中です。

ゆーま なんといってもハイデフの画面が綺麗ですよねー!

せりざわ PS3とXbox 360ならばやっぱりハイデフだよね! って感じで作り始めたら、膨大な作業量で大変なことになりました。

ゆーま なるほどー! 画面モードもたくさんありますねー!

せりざわ ワイドモードでは画面比率が16:9になっていて、画面いっぱいに遊べるようになってます。こちらはワイド用の調整を施しています。

ゆーま なるほどー! リンクアニメも素晴らしいですねー!

せりざわ こちらはアーケードと同じゲーム性でさらにキャラの魅力をアップさせようという、聖女とキャッキャウフフな井口屋さんのアイディアです。あそこまで動かすとはアークさんぱねぇっす。

ゆーま 今後の情報も目が離せませんね! みなさま、これからも家庭用『アルカナハート3』にご期待くださいませー!

エクサム広報 ゆーま

台東区在住の、エクサム期待の新人広報! 今日も一生懸命お仕事させていただきますー!

アルカナハートモバイル更新情報!

携帯サイト「アルカナハートモバイル」で遊べるカードゲーム、『カード・オブ・グローリー』。11月にはアンジェリアとフィオナが追加配信されるぞ。3日間まで無料で各コンテンツを楽しめる"お試しマイメニュー"はまだ実施中なので、ぜひ右のコードからアクセスし、体験してみてほしい。

アンジェリアたちが再び物質界に訪れた理由とは? オリジナルのストーリーに注目。

戦闘画面ではフィオナの大剣・キャメロットも再現。エクスカリバーで相手を一閃!

11月の描き下ろしイラストはコチラ! 食欲の秋といえばやっぱり焼き芋ですよね!?

家庭用『アルカナ3』仕様続報!

来年1月13日(木)発売予定のPS3/Xbox 360版『アルカナ3』。今回は追加要素と限定版の仕様が判明したのでご紹介。なお、通常版は7,140円(税込)、限定版は9,660円(税込)で予約受け付け中。どちらも初回予約特典として「すっごい!ファイバークロスミニタオル」が用意されているので、確実に入手するためにもぜひご予約をば!

スコアアタックモードにパラセが登場!

「スコアアタックモード」の最後には、『すっごい!アルカナハート2』のボス専用キャラクター、パラセが登場! 残念ながらプレイヤーが使うことはできないが、カットインやリンクアニメは用意されているそうだ。元々かなり強力なボスだったが、今回は果たして!?

トレーニング&ギャラリーモードも充実!

行動の記録&再生が可能なトレーニングモード、カットインやリンクアニメなどが鑑賞できるギャラリーモードと、各種モードも充実! ゲストイラストには左、小梅けいと、わざきた、ぽよよんろっく、瑞姫、曽我部修司など、さらにアークシステムワークスのモリトシミチ、石渡太輔、加藤勇樹も参加(敬称略)。これは期待大です!

豪華セットの限定版も!!

特典付きの豪華仕様となる「すっごい!限定版」には、ピンズ24種セットとリンクアニメ用に作られた大ボリュームの設定資料集(左画像)が同梱。ピンズはパラセを加えた全24人分が用意されているので、「好きなキャラクターのグッズが無い」とお嘆きの方も安心です!

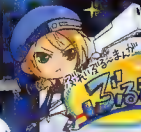
スティックポスターセットを3名様にプレゼント! TGSで配布された「アルカナハート3」キャラクタースティックポスター11種類セットに、パラセを加えた全12種類のセットを3名様にプレゼント! ご希望の方はP003のプレゼントコーナーをご参照ください! なお、こちらのスティックポスターは今後、店頭体験会などで配布される予定とのこと。詳しくは公式ホームページをチェック! http://www.arcsystemworks.jp/ah3/

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー　第十八回

ASW風林火山

前号に続き、「BBCSⅡ」で追加されるキャラクターの設定資料をお届け。今回は天真らんまんリス娘、マコト=ナナヤさんだ。

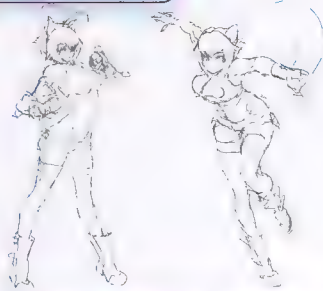
四号連続大放出!!

『BBCS』設定資料集 ～マコト編～

基本設定

ハザマと同じ世界虚空情報統制機構の諜報部に所属している、リス系亜人種のマコト。その衣装はおよそ諜報員には見えないが……、動きやすさ重視のようだ。また、ノエル、ツバキとルームメイトだった士官学校時代の設定画も合わせてご紹介。亜人用の制服が無かったため、すべて自分で改造しているそうだ。

デザイナーより

イメージカラーをオレンジにするということは、最初から決まっていました。元気な女の子をイメージしたときに、動きやすい方がいいかと思ってデザインしたら、ああいった露出の多い格好になりました。一応諜報部に所属しているんですけど、諜報活動には全然向いてなさそうですよね（笑）。（森利道）

イラストラフ画

どちらもキャラクターイラストのラフ画で、決定稿とは構図が異なる。元気いっぱいのキャラクターだけに、どこまで躍動感を出すか悩んだのだろうか。

初期デザイン案

細部が異なる初期案の数々。ボックス状（?）の武器はどのような使い方をするのだろうか？衣装デザインは細々と違っているが、胸の南半球（笑）が露出している点は変わらない。

ぶれいぶる～まんが 略して ぶるまん

博士の苦悩

有馬七助

全国最大の5on5大会に番長参戦!!

全国最大規模の5on5大会「MASTER CUP」に今年も行ってきたぜ! なんと今年の出場チーム数は過去最高の107チーム! 500人以上の鉄拳を愛するプレイヤー達が聖地富山に集結したぜ!

『鉄拳タッグトーナメント2』の発売が来夏に告知されたということは、『鉄拳6BR』最後のMASTER CUPになることに!?

大会は朝の8時からスタート! 全国の名高いプレイヤーが優勝を賭けて闘う事に! ドリームチーム(デク・はまはー・ノブ・ぷー・JNPの日本最強三島チーム等)や優勝候補のチームがまたもや大会の荒波に揉まれて次々と消えていった……。

番長軍団(番長・38・不動・まったり・タイゾー)も1次予選がまさかの2位通過でワイルドカードへ、ワイルドカードもベスト4で「ノビ」に敗退してしまった……。今年も優勝できなかったのが残念だ……。なんと優勝はワイルドカードを勝ちあがったノビ率いる「じゃがいもとその仲間たち」が勝ち取った!

「ノビ」はこれでMASTER CUP2連覇を達成したことに! 今回のMVPは間違いなく「ノビ」だったぜ!

これからの活躍も期待だ!

原田プロデューサーも応援!
日本中からプレイヤーが集まった!

大阪の核弾頭
「メンストチン」だ!
表情が神!(笑)

今大会活躍した
「ちょこやん」
緊張が伝わるぜ!

5on5大会が一番盛り上がるワケを番長が語る!

いろいろな形式がある大会の中で一番盛り上がるのがこの5ON5だと思う。全員が全員を信じあい、仲間を意識して闘いに挑むことができ、そこに絆が生まれる。そして、チーム力がもっとも出るので、本当に強い奴らが勝ちやすく、事故負けが少なくなるのも特徴だね。しかもいつもプレイしている仲間以外とも、お祭りだから普段組めないメンバーで組もう! といったドリームチームもできたりする。

例えば同キャラ5人で組んだり、女キャラ限定で組んだり、女性5人で組んだりもできるからより一層楽しくなるしね♪ 今回のMASTER CUPでも「飛鳥5人」、「アリサ5人」、「エディ5人」といった戦う方にとっては厄介なチーム(笑)も出ていたし、「福岡・大阪・東京連合」といったチームも出場していたからね♪

あとは「自分が苦手でも得意な仲間がいれば大丈夫」だとか、「最初に荒らしてあとはきっちり締めよう」だとかそういった戦略組みの段階も5ON5の醍醐味だぜ! やっぱり規模が大きくなるので簡単には開催できないのが残念だけど、これからも5ON5続けてほしいね!

優勝チームの5人だ!
今回のMVPは間違いなく「ノビ」!

今回はこの面子だ!
実はコレ負けた直後だぜ(苦笑)。

決勝前の風景だ!
歴史が刻まれる瞬間に多くのプレイヤーが集結!

番長軍団闘劇反省会! 番長軍団の今後は!?

闘劇が終わって早1カ月……。今年の闘劇も昨年のリベンジ叶わず不甲斐ない結果となってしまった番長軍団だったが、実はショックな気持ちも癒えぬまま闘劇会場で早速「番長軍団☆闘劇反省会」（番長ひとり反省会？）をしたぜ！

【番長】 今回もせっかく沖縄にまで切符を取りに行ったんだけど……？ ん？ そもそも闘劇という最高峰の大会の切符を沖縄プレイヤーに会いに行くという理由で沖縄にとりに行っちゃって良かったのか!? もっと全国各地で闘いを挑んで修行するべきだったと反省。経験豊富な「枯葉マーク」にあぐらをかいている場合じゃなく、これを機に初心にもどって練習、練習そして鉄拳をやり込むしかないぜ！

miya、不動ちゃんと聞いてるのか!

すでに来年の闘劇への闘いの口火は切られている。そしてなんと言ってもこの闘劇の会場で『鉄拳タッグトーナメント2』の発売も発表されたことだし、俺達に休んでいる暇などなし!! ここで頑張った奴らだけが来年必ず結果を残せると信じてやりまくるぜ!! ということで来年の番長軍団なんだけど〜、来年も「番長・miya・不動」の布陣と思われちゃ困るぜ！ 来年にむけてまずは番長軍団候補プレイヤーをメンバーに加えて来年の闘劇の準備を始めるからmiyaも不動も油断禁物だぜ。まずは近々宇都宮で大会があるらしいからmiyaと不動で乗り込んで闘劇の悔しさをぶちまけてこい!!

【miya・不動】……。（ショックのあまり放心状態）

まずは宇都宮で
二人の真の力を魅せつけろ!

今年の闘劇も残念ながらいいところを見せられずに終わってしまって、ショックを隠しきれずかなりガックリきてるんだけど、反省会で番長から突然大会参戦の指令が出たので、気持ちを切り替えて不動さんと二人でプラボ宇都宮に乗り込んでくるよ！ 出るからには今から猛特訓して宇都宮で大暴れするつもりだから、みんなもぜひ集まってくれよな！ 今日から新たな目標に向かって鉄拳やりまくるぜ！

ペク使いmiyaの鉄拳、一刀両断!

miya・不動が参戦!

「鉄拳番長軍団」格闘記開催!!

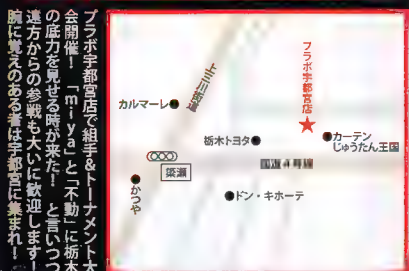
番長からの指令で、プラボ宇都宮店の大会「miya」、「不動」の参戦決定!!

「miya」、「不動」と対戦したい、また腕前を披露したいと思っている人は忘れずに参加しよう！ 今後は番長の指令で有名プレイヤーが組手に参加予定！ お楽しみに！

イベントスケジュール **11月7日(日)**

受付開始 10：00〜15：00
組手 16：00〜
ランダム 2on2 17：30〜

プラボ宇都宮店

プラボ宇都宮店で組手&トーナメント大会開催！ 「miya」と「不動」に栃木の底力を見せる時が来た！ と言いつつ遠方からの参戦も大いに歓迎します！ 腕に覚えのある者は宇都宮に集まれ！

〒321-0933
栃木県宇都宮市築瀬町1606-1 P＆Dビル
TEL：028-638-5011
営業時間：10：00〜24：00（定休日：年中無休）

拳 NEWS 拳道場 KOBUSIDOJO

第七回特別称号大会 今冬開催予定!!

今回で第7回を迎える「特別称号大会」を、この冬開催するべく現在ネタを仕込み中だ。

内容をちょっとだけお知らせすると、今回は優勝・準優勝者は2種類の称号のうち、開催店舗が指定した1種類を、ベスト8入賞者は前回同様8種類の称号の中から自分で欲しい称号を選べるぞ！

優勝者だけが獲得できる優勝称号プレートも拳道場限定プレートなので乞うご期待！

称号以外のネタもただいま鋭意企画中なので、この冬を楽しみに腕を磨いて待っていてくれ！

詳しい大会情報は、次号または拳道場ＨＰにて紹介されるので忘れずにチェックしよう！

▼拳道場ＨＰ▼http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

拳 NEWS

今年も参戦! 番長「上海鉄拳大会」の旅!

なんと今年も鉄拳海外遠征として「上海南夢宮有限公司」主催の鉄拳大会＆番長組手in上海に行ってきたぜ！ この大会は、半年前から2カ月に1度トーナメントを行ない、上位4名が今回行なわれたグランドチャンピオンシップに出られるという仕組みだ！ さすがに上海最強決定戦ということで、俺は今回トーナメントの出場は辞退させてもらったぜ！（決して自信が無かったからじゃないんだからね！）さすがに上位者同士による大会だったので、日本でも活躍できるかなりレベルの高いプレイヤーたちがそろっていた。優勝・第1回グランドチャンピオンの座を持ち帰ったのは、台湾のファラン使いだぜ♪

その後、番長組手で戦ったが、なかなかの腕前だった！ 組手は100戦近く戦って、90勝6敗ぐらいだったかな……。結構満足行く結果だったぜ（笑）。

毎回毎回違うプレイヤーがいる上海はすげーと思った！ しかも今回は女性プレイヤー（超綺麗）が何人かいて、ちょっとテンション上がったのは秘密だ！ また絶対に上海へ帰ってくると現地のプレイヤーと固い握手をして、今回の上海も無事に幕を閉じた。海外プレイヤーたちとの交流は、本当に最高だった!!

これが熱き上海鉄拳プレイヤー勢だ!!

戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：タッチフラットリーダー+トレーディングカード+4ボタン+トラックボール
■発売日：2010年11月10日
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

©SEGA

今回は、これから『戦国大戦』を始める人のための基礎講座がメイン。しっかり予習して稼動に備えよう！　もちろん、新情報も加えてお送りするぞ！

Text：age

戦国大戦始動間近！

本作をプレイするには、基本的にAimeという対応ゲーム共通のICカードが必要となる。なお、電子マネー対応の携帯電話、『MJ4 Evolution』や『初音ミク Project DIVA Arcade』用のICカードでも代用できるので、それらを持っていれば新たに購入する必要は無い。

準備ができたら、所定の場所に置いてゲームを開始しよう。以降はそのICカードでプレイすれば、主君名や戦績などの記録が引き継がれるぞ。

スターターパックに入っている武将カードはこの5枚。手持ちの武将カードが無ければ、こちらを購入してプレイするといい。なお、これらはスターターパック専用で、通常の排出には含まれない。

新レアリティ登場！

本作にはコモン、アンコモン、レア、スーパーレアとは別に、「戦国数寄（せんごくすうき）」という新レアリティ枠が用意されていることが判明！　これは、著名作家の先生方による、風流・風雅なイラストが描かれたカードの専用レアリティとのことだ。

右のカードは、今川家の今川義元のカードなのだが、スーパーレアに存在する今川義元とは完全に別のカードで、スペック、特技、兵種、計略、すべてが独自のものになっている。ちなみにこちらのイラストは、週刊ヤングマガジンにて『センゴク』シリーズを連載している宮下英樹氏によるものだ。

すでに発表されている『エグザムライ戦国』の武将など、このレアリティに所属するカードの展開に要注目だ！

「戦国数寄」レアリティではイラストはもちろん、独自の計略にも注目

illustrator/宮下英樹

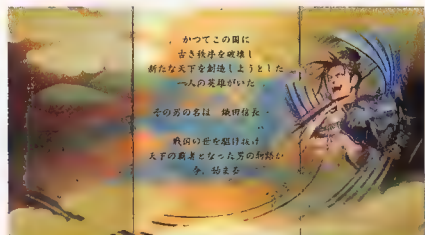
基本のゲームモードは三種類！

本作には主に三つのゲームモードが用意されている。まずは「全国対戦」モード。これは、ほかのゲームでもおなじみとなった、オンラインでの対人戦モードだ。ランクの近い相手をネットワーク上で探し、別店舗の相手と対戦が可能。『戦国大戦』をガッツリ楽しみたい！　という人はぜひやってみよう。

次は「店内対戦」モード。これは同じ店内のプレイヤーと対戦したいときに選ぶモードで、二人以上このモードを選択していると対戦になる。新たなデッキを試してみたいときに、友人を誘って遊んでみるのもいいだろう。

三つ目は「群雄伝」モード。これは、織田伝、武田伝、上杉伝の三つのシナリオから一つを選び、CPU相手にそれぞれの武家の物語を楽しむことができるモードだ。特定の武将カードをデッキに入れることで戦闘中にイベントが起こったりと、一人でも十分に楽しめる内容になっているぞ。シナリオを楽しむだけでなく、「対戦はもう少し慣れてからかな……」といった人は、練習と武将カード入手をかねて一人で遊ぶのもおすすめだ。

なお、どのモードも基本的にはクレジットを入れれば、三戦目までのコンテニューが可能だ。

対戦を楽しみたいなら全国対戦をセレクト。全国に散らばるまだ見ぬ強豪と対戦して打倒せよ！　戦いを勝ち抜いて全国屈指の大名となり、さらには天下統一を目指せ！

群雄伝では戦国武将たちの物語を楽しめる。ある程度史実をなぞった内容になってるので、それを見てお気に入りの武将ができちゃうことがあるかも!?

まずはゲームシステムを学ぼう！
初心の章

左記のゲームモードのほか、初心者にオススメなのが初心の章。基本システムの解説や、各兵種の特徴など、こと細かく解説してくれるぞ。

また、初回プレイ時にはチュートリアルを選択することも可能。『戦国大戦』の基本を一から詳しく解説してくれるモードと、『三国志大戦』のプレイ経験がある人に向けて簡略化されたモードがある。初プレイの人でも安心してプレイできるだろう。

基本操作から、攻防の決め手まで、初心者でも分かりやすく解説してくれるぞ。

【意外と侮れない!?　チュートリアルと初心の章】　これらは、「三国志大戦」をプレイ済みのプレイヤーであれば思わず飛ばしてしまうことも多いだろう。しかし、基本的な操作法だけでなく、「戦国大戦」独自のアクションや、それに対する対処法など、かなり細かく解説されている。知っておいた方がいいことばかりなので、一度はプレイしておくことをおすすめする。

画面の見方

自城ゲージ
自軍の城の耐久値を表すゲージ。敵の大筒や攻城をくらうと減少し、0になると落城負けになる。

虎口攻めゲージ
特定の条件で上昇する。これがマックスのときに盤面上部の城門に武将カードを置き、そこに部隊が到達すると虎口攻めが発生。

残り時間
対戦続行可能な残り時間を表示。これが0になると時間切れとなり、その場合は城ゲージの残量が多い方が勝者になる。

敵城ゲージ
敵軍の城の耐久値を示すゲージ。これを0にすると落城勝ちになる。大筒での攻撃や攻城に成功するとゲージが減少する。

士気ゲージ
計略を使用するのに必要なゲージ。基本的には時間の経過とともに増加する。ゲージの合間にあるバーは、選択中の計略に必要な士気の量を表している。なお、登録したデッキ内の武家の数で最大量が変化。一勢力で12、二勢力で9、三勢力以上で7となるので、デッキを組む際は登録カードの武家と計略の必要士気にも注意が必要。

計略
現在選択している武将の計略。基本的には最後に操作した武将カードのものが表示される。計略名の上にある文字はその計略のカテゴリーで、さらに上の画像は武将を表している。

奥義
一試合に一度だけ使用できる強力な「奥義」の効果が表示される。奥義は試合開始前に選んだ「家宝」によって効果が変わる。一度選んだ家宝は試合中に変更はできない。

カードの見方

1 コスト
武将のコストを表し、1～4までの間で0.5区切りで存在する。デッキを組む際は、これらの合計を8以内に収めなければならない。コストが高いとデッキに入れられる枚数は減るが、その分能力は高くなる。

2 武家
その武将の所属する武家を指す。武家は、織田家、武田家、上杉家、今川家、他家の5種類が存在する。デッキを組むときには、少ない勢力で組んだ方が士気の最大量が増える。

3 武将名
その武将の名前。有名な武将などには、名前の上に「渾名(あだな)」が付けられていることもある。なお、名前の読みがなは裏面に表記されているので、気になる人はチェックしておこう。

4 計略データ
右側の文字は計略の名前を表す。左の図は自身を中心とした計略の範囲、その中央にある数値は必要な士気の量を表す。計略の詳しい効果などは裏面に記載されているので、必ずチェックしておきたい。

5 武力
その武将の戦闘の強さを表す数値。基本的には、これが高いほど接触時に大きいダメージを与えられる。鉄砲隊の射撃や騎馬隊の突撃なども(詳しくはP049参照)、これが高いほど威力も高い。

6 統率力
計略や押し合いに影響する能力値。これが高いと強化系計略の効果時間が長く、ダメージ系計略の威力が高くなり、相手の計略に対する耐性も高くなる。また、敵と接触したときに敵を押す力が強くなる。

7 特技
7種類の特技の中から、その武将が所持しているものが書かれている。もちろん、所持していない武将もいる。基本的に所持することでのデメリットは無い。特技の種類に関しては右を参照してほしい。

8 兵種
5種類の兵種のうち、どれに該当するかを表したマーク。鉄砲隊、騎馬隊、槍足軽、弓足軽、足軽が存在し、それぞれ能力が異なるため攻防のカギになる。各兵種に関しての詳しい解説は、P049を参照してほしい。

特技説明

忍 [illegible]
攻城 [illegible]
防柵 [illegible]
伏兵 [illegible]
気合 [illegible]
制圧 [illegible]
魅力 [illegible]つ武将が多いほど、より多くの士気が加算される。

ピックアップ 統率力について

武力に比べると効果が分かりにくい統率力だが、本作において非常に重要な数値となる。左記「統率力」の項に書いた通り、計略の効果に加え、接触時の押し合いにも影響するのだ。

敵部隊より統率力が高ければ、接触時に敵部隊をより大きく押し飛ばすことができ、逆にこちらは押し飛ばされにくくなる。虎口攻めを狙う敵や大筒上の敵を押し飛ばすのはもちろん、武力で負けていたら、押し飛ばして長時間の戦闘を避けることもできる。特に虎口攻めや大筒は、城ゲージに直結する重要な要素。武力の低い武将でも、統率力が高ければ活用できるのだ。

戦国はみだし版

【画面上のミニマップについて】 画面右上のミニマップは、計略の範囲、武将の兵力、大筒の位置やカウント、防柵の位置などが表示される。ただし、マップにはじめからある櫓などは表示されない。カードゲーム初挑戦のプレイヤーは慣れるまで少々大変だと思うので、最初はどちらか片方をメインに見つつ、少しずつ慣れていくといい。通常の戦闘画面とミニマップを見分けて、正確な情報を把握できるようになるのが理想だ。

勝敗までの流れ

全国対戦にしても群雄伝にしても、「戦国大戦」は基本的に相手と戦って勝利を目指すゲームとなっている。ここでは、その勝敗までの基本的な流れを解説するぞ。しっかり理解して稼動に備えておこう!

まずは戦いを制する!

相手の城ゲージを減らす手段はいくつかあるが、相手も無抵抗でそれを実行させてくれるわけではない。まずは、武将同士のぶつかり合いで敵を追い払い、城ゲージを減らす手段を実行するのだ。

なお、右ページで紹介している各兵種のアクションや計略などを活用すれば、有利な状況を作りやすくなる。こちらもしっかり覚えておきたい。

武将の力を引き出して敵を撃破せよ! 全滅させられれば大きなチャンスになる。

敵の城ゲージを奪え!

一部の特殊な計略や状況を除けば、敵軍の城ゲージを減らす手段は主に二つ。

一つは大筒を使う方法。戦場中央付近にある大筒を占拠、発射することで、離れた位置から敵の城ゲージを奪うことができる。敵城まで攻め上がらなくていいため、本作では城ゲージを減らす最もポピュラーな手段といえるだろう。

もう一つが、直接攻城を決める方法。相手の城に近付いて特定の条件を満たすと攻城が決まり、城ゲージを減らすことができる。敵城まで攻め上がらないといけないリスクはあるが、大筒を使うよりも短時間で、状況によってはまとまった城ゲージを奪うこともできるのが強み。敵部隊をせん滅できたときなどに狙いたい方法だ。

大筒を決めろ!

自陣と敵陣の合間にある大筒。これを発射するためには、二つの段階を踏む必要がある。

まず、武将を大筒の上に乗せて占拠。一定時間が経てば自軍の大筒となるぞ。占拠に成功するとカウントダウンがスタートし、それが0になると大筒が発射され敵城にダメージを与えらえるのだ。

一度占拠してしまえば、武将が大筒の上から離れてもカウントは進んでいくぞ。

大筒上にあるゲージの色は占拠状況を表し、自軍の色(赤)に染まると占拠成功となる。

ただし、占拠状態で敵のみ大筒に乗られると、大筒を奪い返されてしまう点には注意。発射までのカウントダウンが継続された状態で奪われてしまうため、発射直前に奪われてしまっては目も当てられない。敵が奪いに来たときに備え、いくつかの武将を守りに付かせるといいだろう。

逆にいえば、敵に大筒を占拠されてしまっても、諦めるには早いということ。素早く態勢を整えて奪い返すことができれば、そのまま大筒の発射までつなげられることもあるのだ。

両軍の武将が大筒に乗っていると、カウントが停止する。この間に敵を蹴散らそう。

直接攻城せよ!

部隊が敵城に接触すると「攻城ゲージ」が出現し、停止していると時間とともに増加。満タンになると敵の城ゲージを奪うことができる。

ただし、敵側は攻城を狙う部隊を攻撃(鉄砲隊の射撃や弓足軽の弓矢も含む)することで、攻城を妨害できることに注意。直接攻城は、うまく敵をせん滅するか敵のスキを突かないと、なかなか決まらないのだ。的確な状況判断が必要になってくる。

武将カードを盤面の「攻城エリア」に置き、部隊がそこに到達すると攻城ゲージが出現。

攻城ゲージは敵に接触されているとどんどん減っていくが、弓足軽の弓矢の場合は一定間隔で一定量が減少し、鉄砲隊の射撃の場合は被弾時に一定量減少する。弓矢や射撃を受けていても、攻城ゲージが満タンになるまで部隊が耐えられれば、攻城を決められるのだ。これは守っている側も注意してほしい点。攻撃しているからと油断していると、あっさり攻城されてしまうこともあるぞ。

なお、虎口攻めの条件に関係無く、城門部分で攻城を決めるとより大きなダメージを与えられる。

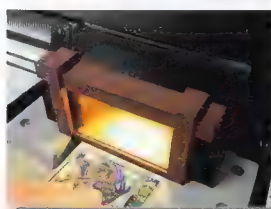
武将名の下に表示される「攻城ゲージ」。これが満タンになると攻城が決まる。

虎口攻めを決めろ!

一発逆転の可能性を秘めており、ときには勝敗を左右する「虎口攻め」。基本的な仕組みを理解しておけば、間違い無く成功率は上がる。攻める場合、守る場合、それぞれの基本的な流れを、今からしっかり予習しておこう!

虎口攻めは、城ゲージの下にある「虎口攻めゲージ」が満タンになると可能になる。その状態で盤面の虎口と書いてある部分に武将カードを置き、部隊がそこに到達すると発生。これは通常の攻城と違って、その場所に到達するだけでいい。

いざ発生した後は、攻撃側、防御側共に作戦を選択することになる。作戦は基本的に「内門攻め」と「兵糧庫攻め」の2種類で、前者は赤いボタン(計略ボタン)で、後者は青いボタン(奥義ボタン)で選択できる。攻撃側と防御側の作戦が違った場合は虎口攻めの成功! 同じだった場合は失敗となり、わずかな城ダメージしか与えられない。

なお、虎口攻めのダメージは、作戦を決定した後に発生するルーレットの結果で多少上下するぞ。

虎口攻めゲージがマックスになると、画面に表示されるだけでなく、盤面上部の虎口が開くのですぐに分かるはず。ここに武将カードを置いて、虎口攻めを狙おう。

選択可能な時間は短かめ。攻める前から状況を把握して、ある程度決めておきたい。

内門攻め

相手の城ゲージに直接大きなダメージを与える攻め。その威力は大筒でのダメージをはるかに上回るため、不利な状況でも一発逆転の可能性を秘めている。

兵糧攻め

成功しても城ゲージに与えるダメージは低いものの、敵城の防御力を下げる効果がある。その後の大筒、攻城のダメージが上がるので、一気に畳み掛けることも可能だ。

戦国はみだし版

【本丸攻めの有用性】 攻城の特技を持つ武将で虎口攻めを発生させると、作戦に「本丸攻め」が追加される。これは、内門攻めよりさらに大きなダメージを与えられる作戦。相手はそれを警戒しなくてはならなくなるため、ほかの虎口攻めが決めやすくなるのも大きな利点だ。常に逆転のチャンスを作りたいのであれば、攻城の特技を持つ武将を積極的にデッキに組み込んでみるのも面白いだろう。

兵種の特徴

各兵種は、それぞれ個別の特性を持っている。それらを理解して操作することで、はじめてその兵種の力を引き出したといえる。特にタッチアクションを使う二兵種の特徴はよく覚えておこう！

騎馬隊

移動スピードが速く、一定以上移動させ続けると「突撃準備状態」となり、その状態でタッチアクション（カードを覆うように押さえる動作）をすると「突撃」という攻撃を出せるのが特徴。突撃発動中は方向転換ができなくなるが、接触した敵にまとまったダメージを与えられる。また、射撃中の鉄砲隊に「突撃」を当てると、射撃をキャンセルできる。

ただし、突撃状態で槍足軽の槍に接触すると「迎撃」を取られ、大ダメージを受けてしまうので注意。

動かし続けると青白いオーラをまとった「突撃準備状態」に。突撃方向の矢印も表示される。

このときにカードを押さえると、黄色いオーラをまとって矢印の方向に突撃を繰り出す！

鉄砲隊

タッチアクションによって強力な遠距離攻撃、鉄砲の射撃が可能な兵種。敵が射程内に入ると照準が表示され、その状態でタッチアクションをすれば射撃ができる。弾は最大3セットの制限があり、使い切るか自城に戻ると一定時間で補給される。また、一定時間照準を合わせ続けると照準の色が変わり、このときに射撃をすると威力が上昇する。

なお、射撃中に騎馬隊の突撃を受けると、射撃途中でもアクションが中断されるので気を付けたい。

相手が一定距離に近付くと、このように照準が表示される。これを確認した上で……。

タッチすれば鉄砲発射！ 弾数は兵種アイコンの左上とミニマップ状に表示される。

槍足軽

移動速度は遅めだが、騎馬隊や鉄砲隊より初期兵力が多い。部隊前面に槍を構えており、これを敵に当てると「槍撃」が発生、突撃ほどではないが一定のダメージを与えられる。また、突撃状態の騎馬隊に槍を向けて当てると「迎撃」を取れるため、騎馬隊に強い。逆に、移動速度が遅いため鉄砲隊の射撃を回避しにくく、弓足軽の弓矢にも弱い。

弓足軽

槍足軽同様兵力が多く、停止していると一定距離内の敵部隊に弓矢による遠距離攻撃ができる。

停止していないと弓矢を撃てないので、騎兵の突撃などをくらうと、押し飛ばされて攻撃が止まりやすい。とはいえ、騎馬隊が走り回っている状態でも、弓矢でダメージを与えることは可能だ。

足軽

これといった特徴の無い兵種。弓＆槍足軽と同じく兵力は多めだが、ほかの兵種の特殊アクションを防ぐ方法が無いため、やや扱いにくい印象がある。

その分、武力や統率のスペックに優れた武将や、特徴的な計略を持つ武将が多数いるのがポイント。敵の兵種アクションなどはほかの武将でカバーして、優れた能力を生かしていこう。

計略と奥義

派手な演出とともに発動する計略と奥義。これらの使い方は、勝負の流れを左右するほど重要。まずは基本的な性質や特徴的なものの性質を覚えて、戦いに備えておくといいだろう。

計略を使おう！

各武将は、それぞれ個別の「計略」を一種類ずつ所持している。計略は、画面の右側に表示されている「士気」を消費することで使用可能だ。

計略には、味方を強化するもの、逆に敵を弱体化させるもの、あるいは直接ダメージを与えるもの、さまざまな種類が存在する。その使い方次第で試合の流れを決定付ける力があるため、状況に応じて最大限の効果を発揮する計略をチョイスし、戦闘を制していきたい。士気は有限なので使い過ぎには注意だが、まずは積極的に使って慣れていくといい。

特殊な計略をピックアップ

使用すると、武将を軸に画面に四角や丸などの陣形が現れ、その範囲に味方や敵を入れると、武力アップなどの効果を発揮。陣形の位置は、使った武将が動くとそれに合わせて移動する。

使用するとその武将は移動や兵種アクションができなくなるが、撤退するまで効果を発揮し続ける。また、味方の位置などに関係無く、戦場全体に効果があるのも特徴だ。

計略の効果中は、武将の操作方法が変化する。基本的にはカードを押さえ続けることでチャージ状態に入り、離すと計略の効果が発動する仕組みだ。チャージ時間（押さえ続けた時間）が長いほど、計略の効果が高くなるぞ。

奥義で戦況を変えろ！

試合開始前に家宝を選ぶことで選択する「奥義」。一試合に一回しか使えない代わりに、士気などを消費せず、味方がどこに居てもその効果を与えることができる。その効果は、撤退している味方の復活カウントを減らしたり、味方の武力や統率を上げたり、兵力を回復させたりと、さまざまなものが存在する。

計略とは違って一度しか使用できず、「切り札」的な性質があるが、ここぞという状況では忘れずに使おう。

家宝には装備効果と奥義の二つの力が備わっており、武将に装備させることで持ち込める。装備した武将は、兵力アップなどの装備効果を得られるぞ。画面右下の表示は、右側が奥義の効果、黄色のバー内の文字が効果対象。奥義を使った後は、武将に付加されていた装備効果は無くなる。

試合が終了すると、1プレイごとに家宝や大判が入っている宝箱がもらえる。大判は20枚集めて消費することで、家宝を強化可能。愛用の家宝を強化するも良し、強力な家宝を入手するまでためておくのもまた良しだ。

【家宝入手方法】 上記でも書いた通り、家宝はゲームプレイ終了時にもらえる宝箱から一定の確率で入手可能。どの家宝が手に入るかは運次第だが、ゲームを三戦目まで連続でプレイすると、後のプレイほどレアな家宝が出る確率がアップする。いい家宝が欲しければ、なるべく三戦目まで連続でプレイするほうがいいだろう。

鉄砲を使いこなして敵を蹴散らせ!

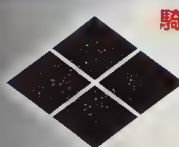
群雄割拠の戦国時代に、それを終わらせる流れを作った「尾張の風雲児」こと織田信長を中心とした勢力。戦いに鉄砲を多く用いた史実同様、本作でも多くの鉄砲隊がそろっており、高い爆発力を誇る勢力だ。最初のうちは鉄砲隊の火力を楽しむことができ、相手が対応してきたらその当て方を研究する、といった幅広い楽しみ方ができる。

また、相手に直接ダメージを与える計略、「山津波の計」を持つ武将が多く所属しているのも特徴で、鉄砲隊同様、瞬間的な爆発力が高い。

特徴

- ●鉄砲隊による爆発的な火力とせん滅力
- ●防柵の特技を持つ武将が多い

織田家の戦略を象徴するような高コストの鉄砲隊。スペックは右の丹羽長秀に劣るものの、伺と忍の特技を持つ。相手には見えない状態から射撃で攻撃可能なのだ。さらに、計略は、自身の射撃を強化するものだぞ。

コストに見合った高いスペックを誇り、制圧と防柵の特技を持つ優秀な武将。計略は、範囲内の味方の武力を上げて、鉄砲隊であれば射程を延ばすという陣形。超遠距離からの攻撃が可能になるぞ。

騎馬隊の機動力でかく乱、せん滅!

武田家

甲斐の虎こと「武田信玄」を中心とした勢力。騎馬隊や槍足軽が充実しており、それらの基本スペックが非常に高い。また、計略は範囲内の味方を強化する陣形など、比較的扱いやすい計略が多くそろっている。範囲内の敵に直接ダメージを与え、さらに吹っ飛ばす効果のある「火牛の計」を所持した武将を多数そろえているのも特徴だろう。

その分、鉄砲隊がほとんどいないのも特徴。高い攻撃力を発揮させるためには、騎馬隊をうまく使いこなす必要があるぞ。

特徴

- ●騎馬隊、槍足軽が充実
- ●鉄砲隊はほとんどいない

右の甘利虎泰に比べると武力が低い代わりに統率がやや高く、気合の特技があるので見た目の武力よりもしぶとく戦える。計略はチャージ計略で、チャージ時間が長いほど突撃の威力が上がるぞ。

特技こそ無いものの、コスト2で武力8、統率力4のスペックはなかなか優秀。計略は自身の移動速度と武力が上昇するので、使い勝手は良好。武田家の騎馬軍団の一角を担える武将だろう。

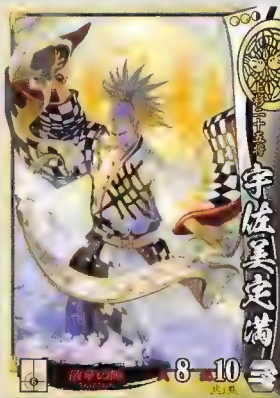
強力な超絶強化を生かせ!

上杉家

戦国時代、戦においては頭一つ抜けた強さを誇っていたといわれている、「越後の龍」こと上杉謙信を長とした勢力。騎馬隊、鉄砲隊が充実しており、逆に槍足軽の能力がやや低め。

上杉謙信を筆頭に、自身を大幅に強化する超絶強化系の計略を使う武将を多くそろえている。また、何かしらのリスクやデメリットを持つ代わりに、大きな効果を得られる陣形を持つ武将がいたりと、武力上昇という面で特化した勢力といえるだろう。

特徴

- ●鉄砲隊、騎馬隊が充実
- ●単騎で敵を蹴散らせる単体強化が多い

コスト2.5で、武力8、統率力10、さらに二つの特技を持つ破格といってもいいスペック。計略は、自身の武力は下がるが範囲内の味方の武力が上昇し、自身が撤退すると範囲内の味方も撤退するという特殊な陣形だ。

統率力はやや低いものの、武力9で気合の特技をもつ武闘派の武将。計略を使っていない状況でも戦闘では頼りになるだろう。計略は、自身の武力が効果時間中徐々に上がっていく、というものだ。

【最初はどの武家がいい?】　特にこだわりが無いのであれば、初心者には武田家がオススメ。スペックに優れた武将が多く、計略も扱いやすい。騎馬隊の操作を練習するのにも適しているので、ゲームに慣れるにはもってこいだ。しばらく武田家を使って慣れてきたら、鉄砲隊を使いこなす必要がある織田家、とがった性能の計略をそろえた上杉家、といった感じで広げていくといいだろう。

効果時間の長い計略で終盤に勝負!

今川家

織田家とライバル関係にある武家で、今川義元を中心とした武家。後の天下人である徳川家康が人質として居たこともあり、その若きころの姿である松平元康とその一党も所属している。

弓兵が充実しており、騎馬隊、槍足軽もそこそこ。ただし、鉄砲隊の数は非常に少ない。計略の効果時間が非常に長いものが多く、それらを駆使して相手の攻めを凌ぎ、士気をためて試合終盤に一気に勝負に出ることも可能。また、高い効果を持つが、効果終了時に兵力が減少する計略もある。

特徴

- 弓兵が充実し、鉄砲隊が少ない
- 効果時間の長い計略が多い
- 高コストの武将が少ない

全武将中でも破格の統率12を誇る武将。コスト3の武将としては武力が低めではあるが、計略を一度使用すると、範囲内の敵の武力を下げ味方の統率を上げる陣形を長時間維持できる。

コスト2の騎馬隊として見ると、スペックはやや低め。しかし、計略が今川家特有のもので、効果時間が非常に長い。一度計略を使用すれば、コストを上回る状態を長時間維持できるのだ。

特殊な計略をそろえた群雄勢力

他家

主要四家以外の著名な武将などを集めたのがこの勢力で、後に織田信長に娘を嫁がせて義父となる「美濃の蝮」こと斎藤道三や、足利将軍家の人間が所属するのが特徴。

ほかの武家に比べて、どの兵種が特化している、といった特徴はあまりないが、騎馬隊、鉄砲隊は少なめ。計略は、上記の斎藤道三であれば、範囲内の敵の兵力を徐々に減少させる陣形など、ややクセのある計略を持つ武将を多くそろえ、一味違った戦い方が可能な勢力といえる。

特徴

- 騎馬隊、鉄砲隊が少ない
- クセの強い計略を持つ武将が多い

スペックは上々、特技も三つ所持しているため、かなり高性能。しかし、最大の特徴はその計略。城内でのみ使用可能で、城前に来た相手にダメージを与えて自身は撤退するのだ!

足軽でスペックも普通なので扱いは難しそう。しかし、計略が特徴的なチャージ計略を持っている。使用後に押さえっぱなしにすることでチャージを開始、カードを離すと攻撃が可能なのだ。

プレイインプレッション

とにかくタッチアクションが斬新! これまでと違った操作方法で一部兵種に特定のアクションを行なわせることができるのは面白い。

個々の部隊の動きなど、ゲーム全体は『三国志大戦』に比べると緩やかに感じる。ただ、タッチアクションや大筒周りの闘いで、戦場中央でぶつかり合いになる機会が多いため、ゲームのテンポは早め。

また、最近のアーケードカードゲームに比べると、カードさばきのような、いわゆるハンドスキルに対する比重はちょっと低めかな? どこで計略を使って、どんな感じで部隊を配置するか、闘いの全体的な流れを見るといった戦略的要素の比重が高く感じた。とはいえ、敵を効率よく倒すにはタッチアクションを使った攻撃も重要になってくるので、ハンドスキルを生かした立ち回りができるのは確か。

計略の種類に関しても、これまでのゲームで見られなった陣形やチャージ計略など、特徴的なものが中心になりそうなのも面白い。

アーケードカードゲームを初めてプレイする人や、あまりカードの操作が得意でない人でも十分に楽しめて、やり込むことでまた違った一面を見せてくれるので、なかなか奥深そうなゲームに仕上がっている印象を受けた。(age)

慣れ親しんだ操作系などではあるものの、これまでのカードゲームとは違うゲームだと思うべし! 独特の楽しみ方ができるので、気になったらぜひプレイしてみよう!

「戦国大戦」をより快適にプレイ!

戦国大戦.NET

『戦国大戦』の稼動に合わせ、戦国大戦.NETという携帯サイトがオープンする。ここでは自身の戦績確認はもちろん、コバンを使っての自軍カスタマイズや、家宝をストックできる家宝倉庫、別のプレイヤーとのフレンド登録、さらにフレンド登録者(戦友)に対してメッセージを送る戦友メッセージ、離れた戦友と対戦できる戦友対戦など、さまざまなコンテンツが利用可能になる予定だ。なお、戦国大戦.NETと『三国志大戦』の三国志大戦.NETは、どちらも「大戦.NET」というサービスに属しており、どちらかに加入すれば両方を利用可能。三国志大戦.NETに加入していれば、そのまま戦国大戦.NETも利用できるぞ。

【戦国大戦.NET補足】 基本的には従来作の携帯サイトに近いサービスが予定されている戦国大戦.NETだが、主君カードの再発行は戦国大戦.NETではできず、Aimeのサイト(http://my-aime.net/)に登録しておく必要があるので注意してほしい。また、.NETを使ったカスタマイズには「コバン」が必要なのだが、これはゲーム中に入手できる「大判」とは別物。加入時にコバンの仕組みを確認しておこう。

秋はじっくり『三国志大戦』を楽しもう!!

『WAR BEGINS』の稼働から数回のバージョンアップを経て、さまざまなデッキが見られる現在。各勢力の情勢をまとめてチェックしてみたぞ。そして英傑館のゲストは大徳全一、凡*エリんギ君主だ!

Text：スズキド

©SEGA

三国志大戦3 WAR BEGINS
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：リアルタイムカード対戦
- ■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
- ■発売日：2010年6月17日(稼働中)
- ■使用基板：LINDBERGH
- ■ネットワーク：ALL.Net

地域王座争奪戦を制し "羅刹将軍"に輝いたのは!?

全国を九つのエリアに分け、"地域最強"を決める羅刹への道もすでに三回目。各エリアでさまざまなデッキが入り乱れた激戦の結果は? 各優勝者とそのデッキ、関東Bエリアのリポートをお届けしよう。

三国志大戦3 エリア大会 羅刹への道～第3章～ 優勝者

エリア	優勝君主	登録カード
[illegible]	荀銀STO	【UC】甘皇后、【R】黄忠、【C】張松、【C】孟達、【C】孟優、【R】趙雲(槍術)、【C】糜芳&士仁、【UC】鄒(堕落)、軍師【SR】黄月英、軍師【R】徐庶
[illegible] A	蒼閃龍	【UC】鄒(堕落)、【SR】董貴人、【SR】王美人、【C】李傕&郭汜、【R】孫堅(漢)、【R】劉備(漢)、【UC】張任、軍師【SR】王異、軍師【R】蔡文姫
[illegible] B	龍狼伝	【SR】司馬懿(機略)、【R】典韋、【SR】関羽(鬼神)、【R】陳泰、軍師【R】郭嘉、軍師【R】程昱
[illegible] C	或椿	【C】蒋済、【C】劉曄、【UC】丁夫人、【LE】楽進、【R】曹丕、【SR】鄧艾、【R】荀彧、【C】賈逵、軍師【C】荀攸、軍師【R】羊祜
[illegible]	滅	【C】田豫、【UC】張任、【R】孫堅(漢)、【R】袁紹(漢号令)、【SR】田豊、【UC】荀攸(漢)、軍師【R】蔡文姫、軍師【C】郭図
[illegible] A	七夜	【SR】司馬懿(機略)、【UC】王淩、【R】楽進(突破)、【R】羊祜、【R】【R】荀彧、【R】司馬炎、軍師【R】程昱、軍師【C】陳羣
[illegible] B	敬	【SR】張遼、【R】龐徳、【C】周旨、【C】劉曄、【R】賈詡(魏)、【UC】楽進、【SR】卑弥呼、軍師【R】郭嘉、軍師【SR】張春華
[illegible]	キノの大号令	【SR】孫策(快進撃)、【R】周瑜、【C】呂岱、【EX】小喬(小華)、【SR】小虎、【UC】張紘、【UC】張昭、軍師【R】陸遜、軍師【C】張昭
[illegible]	光嘉	【R】周瑜、【LE】孫権、【LE】孫堅、【C】潘璋、【UC】張紘、【SR】小虎、軍師【C】魯粛、軍師【SR】周姫

※大会ルールでは武将カードは最大コスト10まで登録でき、登録したカードの中であれば試合ごとにデッキを変更可能

大混戦の関東Bエリア

神速や求心にはじまり、赤壁天啓、虎髭、はては大流星まで見られた関東Bエリア決勝大会。だれが勝つかまったく分からない大混戦となった。

前回優勝者の皇帝・宮崎あおい♪君主は群雄単呂布ワラで出場し、1回戦で赤壁天啓使いのペ君主を倒すも、3回戦で堕落於夫羅デッキのちょもすす君主に疾風の槍術をうまく使われて敗退。そのちょもす君主も、準決勝で魏4枚デッキ使いの龍狼伝君主に接戦の末、敗れてしまう。

反対側のブロックは司馬炎、【R】荀彧入りの機略デッキを使う皇帝・金来君主が注目されたが、初代関東B羅刹将軍、霍弋ワラのアズーリ君主が反計をかいくぐって計略を通し勝利。だが、準決勝では二分孫武デッキの桜井君主が、落ち着いた立ち回りでアズーリ君主を押しつぶす。

そして決勝戦は魏4枚デッキの龍狼伝君主、二分孫武デッキの桜井君主という組み合わせに。足並みをそろえて攻めたい桜井君主に対し、司馬懿、典韋を捨て駒にして鬼神降臨で徹底的に荒らす龍狼伝君主。剃那の怪力や若き血の滾りも交えた守りを崩せず、龍狼伝君主が見事に勝利！見事、羅刹将軍の称号を獲得した。

左表の通り、サイドボードを一切登録せず4枚+軍師だけで挑んだ龍狼伝君主。こだわりが感じられた。

『三国志大戦』関連イベント情報

『三国志大戦』好きのお笑い芸人として各種イベントや企画に出演し、全盛期は全国ランキング100位入りも果たしたカジ(元・さくらんぼブービー)。そのカジ氏をMCに、ファミ通のブンブン丸氏、無双呂布使いの花田 勝 氏君主ほか有名君主をゲストに迎えた『三国志大戦』トークライブイベントが、阿佐ケ谷ロフトで開催中だ。

Vol.3は11月13日(土)、13時から開催されるぞ。前売券1,500円／当日券1,800円(共に飲食代別)のお手ごろ価格で楽しめるので、『三国志大戦』ファンの方々は足を運んでみてはいかがだろうか?

前売りチケットはローソン【L：33104】にて販売中なので、今すぐローソンにダッシュだ!

前回のゲストは江東の虎君主、簒奪者君主、にっぽりくん君主、花田 勝氏君主。試合映像を見ながらのトークもあったぞ。

●羅刹への道～第3章～補足：今大会の模様は、セガ&エンターブレインが共同でお届けする「三国志大戦」特設webサイト、"三国志大戦界"でチェックできるぞ! 試合映像の動画やリポート記事を配信しているので、数々の激闘、名勝負をぜひチェックしてみてほしい。 三国志大戦界URL http://eb3594.com/

トッププレイヤーの素顔に迫る！

三国志大戦英傑館

『2』の【C】廖化を使い続け、大徳デッキ筆頭といえる戦績を残している凡＊エリんギ君主。そのカード操作量は他の追随を許さない！

●今月のゲスト

凡＊エリんギ

現在は6枚大徳デッキを使用し、全国ランキング上位をキープしている。基礎スキルの高さが、彼の強さの秘訣といえる。自らを「池袋勢」と名乗り、仕事後には池袋で深夜まで大戦をしているらしい。

大徳というよりもチョロ松ワラですね（笑）

――『三国志大戦』以外では、どんなゲームをプレイしている（プレイしていた）のでしょうか？

凡＊エリんギ　ゲームセンターのゲームは『三国志大戦』が初めてで、それまでは家庭用で昔のゲームをよくやってました。『ファイナルファイト』とか、横スクロールアクションが大好きなんですよ。

――『三国志大戦』を始めたきっかけは？

凡＊エリんギ　元々TCGをやっていて、雑誌で見て興味を持ったのがきっかけです。当時、『三国無双』などもやっていたので。プレイ代を捻出するために、TCGのカードを手放すことになりましたが（笑）。

――君主名の由来は？

凡＊エリんギ　凡人って言葉と凡将（廖化）が好きなので、「凡」は即決。その後、ふと兄がエリンギが好きだと言っていたのを思い出しまして（笑）。「ん」がひらがななのは、ある君主名の影響です。

――やり続けさせる『三国志大戦』の魅力とは？

凡＊エリんギ　今は習慣になってますね。基本的に負けず嫌いなので「なにくそ～！」って感じでやっちゃいます。定番デッキではなく、自分の考えたデッキでがんばって勝てるとうれしいですね。

――普段、どれくらいプレイしますか？　また、プレイするときはどのような感じなのでしょう？

凡＊エリんギ　高校卒業前は就職が決まっていて時間があったので、一カ月で.NETの個人名声を1,500pt.稼ぎました（笑）。今は仕事があるので300pt.ちょっとですかね。仕事の合間にやるときはいろいろなゲーセンに行きますが、休日は主に池袋で仲間と一緒に遊んでます。池袋勢は熱くなると止まらないので、スイッチが入った人は放置して食事に行っちゃったりします（笑）。

――これまでに一番印象に残ったことは？

凡＊エリんギ　一回、全国ランキング1位に並んだことですね。すぐ引き離されましたけど（笑）。

――ライバル視している君主は？

凡＊エリんギ　「俺のターン！」……はデッキ相性が悪いのでキツいんですが、しょせんヤム○ャなので（笑）。やっぱり証も近い「或椿」君主ですね。

――[illegible]チはどう思われますか？

凡＊エリんギ　試合自体はいい思い出が無いのですが、新しい大戦の形なので今後が楽しみです。

――[illegible]

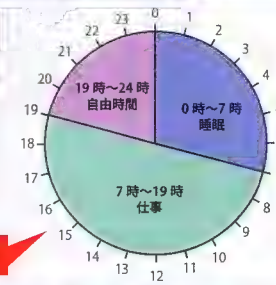
凡＊エリんギ　もっと6枚大徳を使いましょう！　食わず嫌いな方も、100戦くらい使ってみていただければ得るものがあると思います！

――あなたにとって三国志大戦とは？

凡＊エリんギ　『三国志大戦』を通じて人との交流が生まれたり、いろいろなところに行ったりするのはすごく楽しいです。気付いたら無くてはならないもの、生活の一部になっていたので……、無くなって初めて、その大切さが分かるのかもしれませんね。

凡＊エリんギ君主人物像

『三国志大戦』だけでなく、仕事もきっちりこなしている好青年。性格は明るく話しやすい印象があり、写真撮影に前向きに応じてくれる姿勢は、大徳を感じさせた。仲のいい君主は「俺のターン！」君主とのこと。

主な一日のスケジュール

凡＊エリんギ

年齢……………………19歳
血液型……………B型
職業……………………会社員
ホームゲーセン …池袋ギーゴ
趣味………………散策、サイクリング
好きな食べ物………甘い物（特にティラミス）
嫌いな物……………辛い物（担々麺など）
特技、得意技………球技全般
好きなカード ……『2』の【C】廖化
嫌いなカード ……反計系全般、【R】趙雲（槍術）

凡＊エリんギ君主直伝！ 六枚大徳デッキ運用術

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名（士気）
蜀078	【UC】厳顔	2	槍兵	8	3	勇	天	旋略・剛槍車輪（4）
蜀037	【SR】劉備	2	槍兵	6	7	活 魅 募	人	劉備の大徳（6）
蜀018	【UC】周倉	1	槍兵	4	2	勇	人	強化戦法（4）
蜀040	【C】廖化	1	騎兵	3	4	―	人	奮激戦法（3）
蜀024	【C】張松	1	騎兵	1	7	―	人	蜀への誘導（3）
蜀011	【UC】姜維	1	槍兵	4	4	―	―	質実剛健（3）

※凡＊エリんギ君主は劉備、周倉、張松は『2』のLEカード、廖化は『2』のカードを使用。【UC】姜維は『2』のみのカード（排出停止）です。

軍師		左奥義	右奥義
蜀・軍師004	【C】法正	再起興軍（天）	長槍閃陣（人）
蜀・軍師006	【R】徐庶	転進増援（天）	移動舞陣（人）

【SR】劉備はスペック要員（笑）です。できれば計略を使いたいんですが……。【UC】厳顔は剛槍が強い！　守りで使う場面が多いです。反計対策にもなりますし。【C】張松は攻守の要で、大徳1回に対して誘導4回ぐらい使ってます（笑）。今はコイツが居ないと勝てないですね。【C】廖化はモチベーション維持要員です（笑）。

部隊数の多さを生かした"面"での攻め

開幕は基本的に攻めます。【UC】姜維を先頭に、その脇を騎兵で固めて進軍し、後ろから槍撃を狙いましょう。攻城は取れればラッキー程度で、後に備えて敵の伏兵解除、障害物破壊を重視したいですね。このとき、【UC】厳顔と騎兵2枚以外は撤退させるつもりで。戻り際、低知力の相手主力が居たら「蜀への誘導」で連れ去るのもいいでしょう。万全のぶつかり合いでは勝てないことが多いので、「蜀への誘導」で敵の足並みを崩すことが重要です。

中盤は【SR】劉備を中央として戦場の横全体に広がり、点ではなく"面"で攻めます。「劉備の大徳」を使った後は、相手の出方を見て「蜀への誘導」を使うことが多いですね。こちらは部隊数が多いので、「蜀への誘導」で相手のどこかに穴を空けられれば、騎兵の突撃や攻城を狙えます。

部隊数の多さは守りでも重要です。【UC】姜維辺りに端攻めさせれば、相手の戦力を減らせますので。

相手に万全の攻めをさせない守り

後半は万全の状態で攻め込まれないよう、中央ラインを意識しながら戦います。「劉備の大徳」などで相手の大型計略を誘って「転進増援」を使い、相手の攻めをいなしましょう。相手が多少崩れていれば、城門に来た相手主力を「蜀への誘導」で引きはがせば、最低限の被害で抑えられます。逆に、両者万全だと攻城を取るのは難しいので、なるべく序盤～中盤でリードを奪いたいですね。

流行の【SR】司馬懿（連破）には、序盤はあまり攻めません。相手は計略を使う必要があるので攻めてきますから。こちらからの攻めは、【UC】厳顔は範囲外になっても構わないので散開して「劉備の大徳」。守りで城に戻ろうとする相手を「蜀への誘導」で引っ張って攻城を取るのが勝ちパターンです。

デッキパーツを変えるとしたら、魅力要員の【C】鮑三娘や脳筋対策の【UC】張姫、【C】糜芳＆士仁ですかね。現環境では5枚大徳は考えにくいです。

※凡＊エリんギ君主の直筆サインが入った君主カード（新規）＋αのセットを、3名様にプレゼント！　ご希望の方はP003の読者プレゼントコーナーをご参照ください。

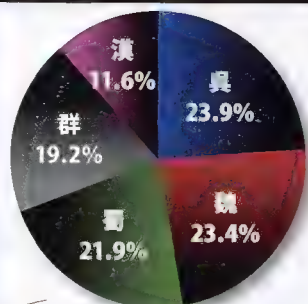
●**6枚大徳デッキ補足**：奥義は「転身増援」がメインで、秘伝書の「奮攻＋奮攻」が強力とのこと。また、号令の無いデッキへのライン上げや、槍の長さを生かした「混元一気」や「旋風の槍術」への対策として「長槍戦陣」を使うこともあるそうだ。開幕の配置は、弓兵の多いデッキには騎兵がオーラをまとう距離が必要なので最後列配置。ワラワラ系には端攻めを考慮してあまり攻めなかったり、自城に1部隊残すとのこと。

Ver 3.59A1がよく分かる! 勢力別最新情勢

現在稼働中の『Ver 3.59A1』ではさまざまなデッキが使われており、特出して強いデッキが無いのが実情である。しかし、どのデッキにも核となる強力なカードは必ず含まれている。ここでは各勢力の強力なカードを紹介するので、デッキ構築の基礎や対策を考えるのに役立ててほしい。

新カード追加以来、定番カードの座を維持している【R】於夫羅。現在の『三国志大戦』には欠かせない存在だ。

武将カード(勢力)使用率(10月9日時点)

- 漢 11.6%
- 呉 23.9%
- 群 19.2%
- 魏 23.4%
- 蜀 21.9%

主要三国の中では、単色デッキが少なく二色での運用が目立つ蜀がやや少なめ。逆に、「天の騒乱」デッキなど単色でも組みやすくなった群雄が、蜀に迫る勢いで伸びている。

魏 反計、滾り、連破、礎 スキ無き万能勢力!

【R】司馬炎、【R】荀彧、【UC】丁夫人を中心とした反計系や、【R】羊祜、【R】典韋、【R】郭嘉などの刹那系計略、【SR】郭嘉、【SR】司馬懿(狼顧連破)、【SR】夏侯淵などの号令系と、バージョンアップによりかなり充実した勢力となった。現バージョンにおいて最もバランスよく戦うことができ、ほかの勢力への対策カードを入れやすい勢力は魏だけだろう。

元々、反計をメインにしたデッキが増えていた勢力ではあるが、もはや反計無くしてこの勢力を語ることはできない。反計精度さえ高ければ、【R】典韋、【R】許褚が同時に入る懐かしいデッキも現実味を帯びるバージョンなのだ。

魏 主要カード

元々【R】典韋や【R】許褚との相性は良かったが、【R】夏侯淵、【SR】郭嘉など武力上昇値の高い計略が追加され、活躍の場が増加。コンボ専用とはいえ、士気3でこの爆発力は破格だ。

水計と号令を併せ持つ、攻守に役立つ1枚。序盤の弱さを優秀なデッキパーツでカバーできれば、終盤の爆発力は反計が無い限り簡単には止められない。

蜀 個々の性能が作り出す環境に合わせたデッキ

高スペックの勢力と言われ続けている蜀。現状でも、初心者から上級者まで広く使用されている勢力なのは間違いは無い。現バージョンでは号令系計略ではなく、「挑発」や「連環の計」など個々の計略を軸にしたデッキの方が多い。「回復奮陣」や「精兵集陣」などの陣略が優秀なので、号令を入れなくてもいいという方が正しいのかもしれない。【R】趙雲(槍術)や【R】姜維(縮地)など、1部隊で戦況を変えられるカードが増えたのも要因だろう。

そういったカードが増えると、単色より二色で活躍するのが『三国志大戦』の常。蜀単デッキ自体は、以前より少なくなってきている。

蜀 主要カード

徐々に使用率ランキングが上がっているカード。蜀の崩射持ちとしては最高クラスのスペックを備えており、計略は必要士気が少なく強力。主に桃園デッキなどで使用されている。

三国一の1.5枠ともいえる【R】趙雲。スペック、計略共に実用クラスで、これ1枚で攻城、防衛なんでもござれ! ただし計略効果中の迎撃には注意!

漢 サンプルデッキ紹介 戦乱逆境デッキ

武力の低さは【R】田豊の計略で補うことができ、それが後半の布石にもなるスキの無いデッキ。勝ちパターンを構築しよう。

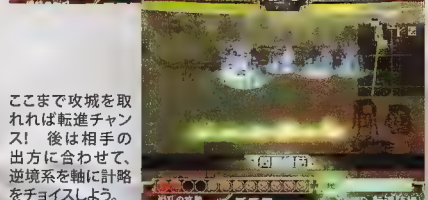
カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
漢044	【SR】袁紹	15	槍兵	5	6	魅	地	逆境の大号令(5)
漢040	【R】劉備	1.5	槍兵	5	6	醒	人	決起の大車輪(4)
漢033	【C】陶謙	1.5	弓兵	5	5	柵 魅	地	戦乱の一番槍(3)
漢032	【R】田豊	1.5	騎兵	3	9	伏	人	戦乱の攻勢(5)
漢078	【C】田豫	1	弓兵	3	4	—	天	締結の戦略(3)
漢073	【R】甄洛	1	騎兵	2	5	魅	地	逆境の雷撃(3)

軍師	武将名	左奥義	右奥義
漢・軍師002	【R】蔡文姫	再起興軍(人)	封印縛陣(天)
漢・軍師003	【C】十常侍	転進防柵(地)	知勇兼陣(天)

士気バックの高回転率を体感せよ!

士気バックのある戦乱系計略を軸に立ち回り、最大士気が減ったら「逆境の大号令」で攻めるデッキ。序盤は【R】田豊と【C】陶謙の計略を軸に戦うのだが、本命は後半の攻めなので、ここはけん制程度に抑えておこう。中盤、戦乱系だけでは士気が余るようなら、「決起の大車輪」を使うといい。

最大士気が7まで減ったら、士気7から「戦乱の一番槍」を使い、少し待ってから「逆境の大号令」。士気バックを生かして「逆境の大号令」2連発を狙おう! 攻城を取ったら、部隊が撤退し過ぎないうちに「転進防柵」で帰城。兵書に「同盟締結」を付けておけば、さらに「逆境の大号令」を使えるぞ。

スキあらば「戦乱の攻勢」を使っていこう。これを使わないと、素武力状態の相手と戦うのも厳しいのだ。

ここまで攻城を取れれば転進チャンス! 後は相手の出方に合わせて、逆境系を軸に計略をチョイスしよう。

デッキ構成を変えるなら?

【R】劉備は騎兵対策、【R】甄洛は守りの計略要員、【C】田豫は「堕落の舞い」対策、ほかは戦乱系に号令と、全部が必要なパーツなので構成を変えるのは難しい。変えるとしたら、【R2】劉備を【UC】淳于瓊にするぐらいだろう。「暗殺の陰謀」は、防衛時にかなり強力な計略である。

このデッキを相手にするときは?

後半型のデッキなので、序盤から中盤に勝負をかけたい。士気をケズり切った「逆境の大号令」に勝てる号令はそう無いので、【SR】袁紹を最優先で倒し、自城前での「逆境の大号令」は阻止したい。「兵軍連環」での足止め、「挑発」での足並み崩しなど、万全の体勢を取らせないことも重要だ。

●戦乱逆境デッキ補足:相手に反計が居ると「逆境の大号令」を使いにくくなるが、「封印縛陣」を使えばその反計を含む相手の計略を封じられる。一気に落城を狙おう! 【C】田豫の「締結の戦略」は、「戦乱の攻勢」と併せて使えば最大士気を維持したまま武力を上げられるので、特に「堕落の舞い」デッキに対して役立つ。また、最大士気をケズり過ぎた状態から攻め直したいときにも役立つ。

呉 新カードを導入したダブル号令が主流

号令を持つ優秀な武将カードが多いため、それらを組み合わせたデッキが主流の呉。特に、「天下二分の計」の【SR2】周瑜、「攻護の名君」の【SR2】孫権、「孫武の大号令」の【SR】陸遜の中から2枚を入れたデッキが多く見られる。また、【SR2】周瑜との重複があるにもかかわらず、【R】周瑜も依然高い使用率を誇る。計略重視のデッキ構成だと武力が低くなりやすく、大型計略が中心になることからも、反計をどう回避するかは永遠の課題だろう。

加えて使用率No.1常連の【UC】張紘など優秀なデッキパーツが多いため、二色での運用も多いことが勢力の使用率を上げている要因だろう。

群 暴乱系の充実により2色から単色へ

今まではスペック要員として2色で使われることが多かった群雄だが、【R】陳宮の「天の騒乱」、【SR】賈詡の「暴乱の傀儡師」など暴乱系計略、および暴乱の特技を持つカードの充実により、単色のデッキも目立つようになった。反計に強く効果時間もある程度期待できる号令となれば、元々高武力の多い群雄が台頭してくるのは必然。反計の流行とダメージ計略の減少も後押しになっている。

とはいえ、【UC】鄒（堕落）、【C】李傕&郭汜、【C】成宜、【R】於夫羅をはじめ、ほかの勢力と組んで活躍しているカードも相変わらず多い。デッキ構築の幅は大きく広がっているといえるだろう。

漢 強力な号令は健在後半に勝負をかけろ！

強力な計略と陣略を持ち合わせ、単色が主となる漢軍。号令系の新カードでは、【SR】郭図や【SR】馬騰はあまり使われていないようだが、【SR】田豊は定番デッキとして定着しているようだ。また、【UC】荀攸の「憂国の反計」の追加も大きい。超絶強化やダメージ計略に不利になりやすい勢力だっただけに、条件付とはいえ反計が入ったのは大きい。

そして今、最も勢いがあるのが、今月紹介している6枚戦乱逆境デッキだろう。【R】田豊の計略強化の後押しはもちろん、【C】田豫がデッキに投入されたことにより、以前から相性が悪かった【UC】鄒の「堕落の舞」とも戦えるようになっている。

呉 主要カード

スペックが高く、「迅速な転進」は士気差を作るのに重宝する。単色デッキはもちろん、属性が人のため蜀の武将や奥義との組み合わせも見られる。

伏兵を持つコスト1.5の騎兵なので、入れておいて損はしない1枚。「天下二分の計」単体では爆発力に欠けるため、ほかの号令と組み合わせるのが一般的。

群雄 主要カード

漢など後半重視型のデッキが増えたこともあり、一気に勝負を決める爆発力を持った【SR】董卓が伸びている。【UC】沈瑩と組んだ2色デッキを良く見る。

使いこなせば暴乱系でも最高クラスの利便性と攻撃力を持つ。【R2】馬超（閃光）、【R】閻行、【R2】呂姫（鉄腕）、【C】張横などを強化する形で使われる。

漢 主要カード

「再起興軍」を積みながら、強力な「封印縛陣」も選択できる。号令やダメージ計略はもちろん、反計も封じられるのは大きい。

号令の爆発力は条件付きだが、旋略で妨害も使えるため汎用性は高い。低い武力は優秀なデッキパーツでカバー。

意外に知らない!? 各種知識をチェック！ 三国志大戦 三番町学問所 第2回 知力ごとの伏兵ダメージ

今回は知力ごとの伏兵ダメージをピックアップ。「何となく」で覚えていた人は、これを機にチェックしてみては？

JK 今回は伏兵ダメージをまとめてみましたよ。
age こう見ると知力の大切さが分かりますね。
スズキド えっ？ 踏んだら撤退が基本では!?
JK 脳筋は無視して……、この表を覚えておけば、相手の伏兵の知力に応じて対策を練りやすいはず。
age 両者の兵種にもよりますが、撤退しないギリギリを覚えておくのは重要ですよね。
JK そうそう。ただ、兵種によっては踏んだ直後に追撃をくらうので注意が必要ですよ。
age 敵に逃げられにくい騎兵で知力10……、【SR】曹操の偉大さが分かるな。
スズキド 【SR】呂布は二人分撤退するのか……。
JK 知力3伏兵も踏めない方々は諦めてください！
age 話は変わるけど、【SR】馬姫などの騎兵の操術って、1回の発動中に2回突撃できないのかな？
JK んじゃ、スズキドさんやってみて。
～（スズキド挑戦中）～
スズキド 何とかギリギリできました……。
JK 時間かかり過ぎ。センス無いなぁ～。あ、伝え忘れてたけど、1回目の突撃で敵を撤退させるとやりやすいですよ。敵を撤退させてないと、少し乱戦しちゃうからかなり難しい。
スズキド それを先に教えてくださいよ……。

伏兵ダメージ基本値

踏んだ側＼伏兵側	知力1	知力2	知力3	知力4	知力5	知力6	知力7	知力8	知力9	知力10
知力1	40	75	115	150	180	200	200	200	200	200
知力2	20	40	60	75	90	110	130	150	165	190
知力3	15	25	40	50	60	75	85	95	110	130
知力4	10	20	30	40	45	55	65	75	85	95
知力5	10	15	25	30	35	45	50	60	65	75
知力6	5	15	20	25	30	35	45	50	55	65
知力7	5	10	15	20	25	30	35	40	50	55
知力8	5	10	15	20	25	30	35	35	40	50
知力9	5	10	15	15	20	25	30	35	35	45
知力10	5	10	10	15	20	20	25	30	35	40

接触寸前に操術を発動して敵を撤退させれば、操術が切れる前に再度突撃を狙いやすい。

三国志雑記

●戦乱逆境デッキ補足：**JK** 伏兵は元々の三国志でも重要な作戦だったから、このダメージも納得だよね。 **age** 三国志において数々の伏兵戦略を駆使した軍師・諸葛亮の逸話は、今でも語り継がれていますからね。 **スズキド** 群雄使いの俺はもちろん、7回捕まるまで言うこと聞きませんよ？ **JK** さっさと首をはねろ！ **age** 御意！ **スズキド** ひっひぃ～!!（逃）

聞き手&Text:age

種族にこだわるランカーに聞く『ロード オブ ヴァーミリオン』の魅力とは？

今回は、三回目の種族別大会終了ということで、各大会上位入賞、第三回全国大会出場と、各種族でもトップクラスの実力を持つ3人のプレイヤーに話を聞いてみたぞ！　また、114～117ページでは、各使い魔のボイスも公開しているぞ！

——今回は、第三回全国大会出場、種族別大会上位入賞を果たしている三人に集まってもらいました。まず、「D.C.」さん（以下D.C.）には以前お聞きしたので、お二人を中心に話を聞いていきます。まず、本作を始めたきっかけはなんでしょう？　また、本作をプレイする以前は何かアーケードゲームをされていましたか？

萩原@超ノーマナー（以下萩原）　昔兄がNEOGEOを持っていて家にあったので、その流れで格ゲーをプレイしにゲーセンに行くようになりましたね。音ゲーもプレイしていましたが、一番最初に真剣にプレイするようになったのはシューティングですね。『式神の城』シリーズはかなりやり込んでいました。その後に剣サム（※編：『サムライスピリッツ天下一剣客伝』）をやっていろいろなプレイヤーと知り合って、次に『アルカナハート』をやっていたら、スクウェア・エニックスからアーケードカードゲームが出るって話をアルカディアで見たんです。スクウェア・エニックスが大好きだったので、「これはやるしかない!」と思って格ゲー仲間と始めました。

——当時の仲間もまだプレイされてるんですか？

萩原　はい、まだやっていますね。

——ほかのカードは遊んでいなかったんですか？

萩原　そうですね。『三国志大戦』をたまに見るぐらいでした。

——こぞうくんはどうですか？

こぞうくん　はい。もともと萩原さんと同じような感じなんですが、兄がいて、彼が格ゲーが好きで、そのつながりで中学生ぐらいから格ゲーをやりにゲーセンに行ってました。

最初にやり込んだのは、『バーチャロンフォース』ですね。次に『バーチャファイター 4』と『バーチャファイター 5』にはまりました。それも一段落したとき、何か遊ぶものはないか探していたんです。昔からカードゲームはマジック・ザ・ギャザリングをやっていたので、そこから『三国志大戦』が面白いと聞いて少しやって、さらに友人に誘われて『LoV』をやりはじめましたね。

ちなみに、最初はあまり知り合いもいなくて、萩原さんにも敬遠されてたりしましたね（苦笑）。

萩原　新宿ではね、ここでは語れない、いろいろな事件があったんですよ（苦笑）。

こぞうくん　その後、『1』の最後の全国大会で店舗大会を抜けて、エリアでもいいところまで行けたので真面目にやろうかな、と思って今にいたりますね。

二人と話すようになったのは『2』になってからですね。

萩原　もともと全員ホームの店舗は違いますしね。自分も「D.C.」に話かけるようになったのは『1』の最後の大会のときですね。

——では、それぞれの種族のこだわりとかをお聞きしていいですか？　まず、萩原さんですが、『1』のころから不死を使っていたのでしょうか？

萩原　そうですね。と、いうより不死しかやっていなかったです。不死の最終称号まで取りました。

——不死にこだわってる理由はなんでしょう？

萩原　もともと不死にいるような、アンデット系のキャラが好きだったということもあったんですが、最初に引いたSRが［スカルドラゴン］で、Rが［ダンピール］だったんです。そのころの不死のトッププレイヤーとたまたま知り合いになって、アドバイスしてもらって、それからずっと不死ですね。

——不死を使っていく上で、個人的にこだわっているポイントはありますか？

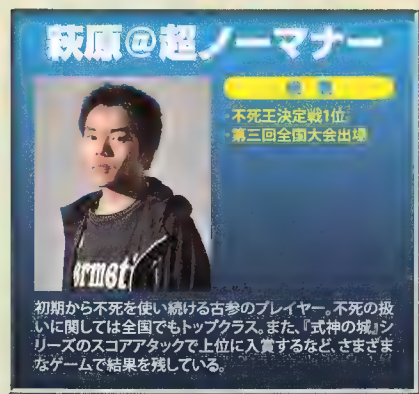
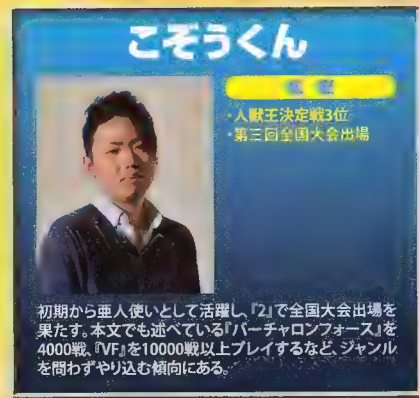
萩原　僕の中では、不死は〈シールド〉を入るというポリシーがありますね。〈シールド〉を入れないのであれば、人獣や神族を使ったほうが強いのは当たり前ですし。

——ということは、いわゆる〈シールド〉の無い［ゴルベーザ］＋［センギアの吸血魔］タイプのデッキを使ったことは無いんですか？

萩原　そうですね、そのデッキは一度も使ったことないですね。

D.C.　だから種族レベルマックスの称号取れないんですよね～。

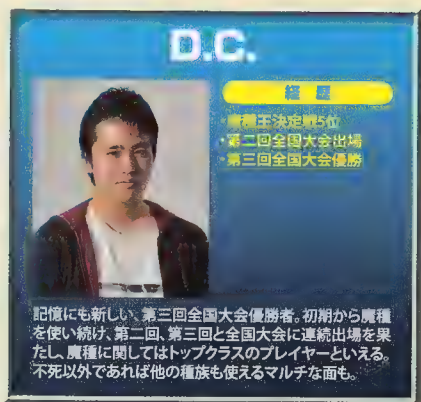
萩原　そうそう。それには興味ない。あと、不死って基本的には2速じゃないですか。なので2速の使い魔を使わないで不死を使うのもな～と思ってたんですけど、『2』になってアルティメットスペルの影響もあって、2速の不死デッキはちょっとキツイな～と感じるようになりました。サポートスキルの効果もあって、戦闘で勝てなくて、制圧でも〔シーリングI〕があるから勝てないとなって、いわゆる拡散不死4デッキを作ったんです。それまではずっと2速のデッキを作っていましたね。とにかく2速と

初期から不死を使い続ける古参のプレイヤー。不死の扱いに関しては全国でもトップクラス。また、『式神の城』シリーズのスコアアタックで上位に入賞するなど、さまざまなゲームで結果を残している。

〈シールド〉、この二つは外さないようにしてます。
――ちなみに、不死のカードで一番好きなカードは何ですか？
萩原　『1』と『2』通してでよければ、『1』の［ヘル］ですね。イラストやスペック、特殊技、がどれも好きで、ずっと使っていました。
――『2』からだったら何が好きですか？
萩原　［ノーライフキング］ですね。
――先ほども話に出ましたが、いわゆる拡散不死4を作ったのは萩原さんなんですか？
萩原　そうですね。その後、一度やめていたんですが、それを「カヲル」君がずっと使ってましたね。ちなみに、最初も違う不死4枚型やってたんです。
――それはいわゆる単スマ型のデッキですか？
D.C.　［ドラゴンゾンビ］と［ドラキュラ］とか入ってたやつですよね？（笑）
萩原　あと［スカルミリョーネ］も入ってましたね。強かったんですけれど、だれも使ってくれなくて。「やっぱり流行しないな～」と（笑）。で、そのすぐ後に何となく作ったのが拡散不死4です。「このデッキ強くね？」みたいな感じで。最初は、「まぶ」さんが似たようなデッキでコスト10を［チェシャ猫］にして、サポートスキルのゲージの効果でトラップを置いて［リターンゲート］で無理やり帰るデッキをやってまして、「それ強いの？」と聞いたら、「強い」って言うので、「じゃぁ不死で作るか」、と。
　それで、コスト10を［スカルライダー］にして、同じようなことをやっていました。
――では、そのコスト10のところを［ゴブリンアーチャー］に変えたのは？
萩原　それは「新藤景」君か「カヲル」君ですね。「カヲル」君はそれで3000戦ぐらいやってたはず。
――そろそろ「こぞうくん」にもお聞きしましょう。
こぞうくん　『1』から『2』になったときに、亜人が無くなって1回やめるかどうか悩んだんですよね……。そんなときに、フラっと新宿に行ったら、柴プロデューサーが居て、お話をしましたら「海種面白いよ。海種は亜人に近いよ」って聞きまして。
　ちょっと触ってみたんですけど、個人的に魅力を感じなくて……。もともと亜人をやっていた理由が、オークとかトロールとか、ああいったファンタジーの古典的なモンスターが大好きで、それで亜人を使っていたんです。覇王型のデッキを作ったのも、［オークオラクル］とか、［覇王］みたいな渋いおじさんも大好きだからなんですよ。
　自分も「萩原」さんと同じで、2速で〈シールド〉入りのデッキが好きでやっていたんですが、最終的に弱点が炎というつながりで人獣をやるようになりました。それほどデッキ作りにこだわりがあるわけでは無いですね。ただ、人獣を使う人はデッキ作りという点でチャレンジをする人が少なくて……自分でいろいろなデッキを試して、人獣を引っ張っていけるんじゃないかと現在もいろいろなデッキを試しています。今回、2速のカードも増えましたし。
――お気に入りのカードは？
こぞうくん　『1』だと［クリフオーグル］ですね。アレは200戦ぐらい使ってます（笑）。『2』では、［ファーブニル］がお気に入りですね。2速の泥臭いカードが好きなんですよね。次のバージョンアップで2速が追加されるのを期待しています。
――ではD.C.さんは？
D.C.　前回のインタビューと同じような話になっちゃいますけどね（笑）。まぁ要点だけ押さえると……『1』から魔種を使ってるわけですが、［サキュバス］の火力に惹かれてプレイしていました。前作は、コスト10の3枚が確定していて、号令を駆使したあとは戦闘のスキル勝負になることが多くて楽しかったんですよ。でも、今の魔種は「目標をセンターに入れて赤ボタンを4回押す」みたいな形になっているのが少し残念ですね。

初期から亜人使いとして活躍し、『2』で全国大会出場を果たす。本文でも述べている『バーチャロンフォース』を4000戦、『VF』を10000戦以上プレイするなど、ジャンルを問わずやり込む傾向にある。

拡散不死四デッキ

　『2』になり、アルティメットバージョンになるまで戦場を席捲した不死の最強デッキパターンの一つ。
　最初はコスト10の枠が［スカルライダー］で、人によっては〔Wリジェネ〕目的で［ゴブリンアーチャー］を入れた二種族混合型になり、最終的には、人獣対策を兼ねて［ジャンヌ・ダルク］を加えた形に落ち着いた。
　基本的な狙いは、［センギアの吸血魔］でアルカナストーンシールドを遠隔封鎖しての制圧勝ちなのだが、それを警戒させることにより、相手がこちらを追いかける動きを強要させることができるのがポイント。
　真ん中から出撃、アルカナストーンシールド側に流れつつ、［ボクオーン］の特殊技で相手を追い払う、というのはこのデッキの必勝パターンの一つ。USに〔リターンゲート〕をセットしておくことで、二体落ちたら一気に不利になる4枚デッキのリスクを軽減しつつ、相手より先に出撃することでアルカナストーン上などで〔ボクオーン〕の特殊技を使える状況を作っていた。
　今でも十分な力があり、愛用者も多い。ただ、〔リターンゲート〕が弱くなったため、LV1のアルティメットスペルには〔リザレクション〕をセットして運用しているプレイヤーが多くなった。

覇王デッキ

　非常に高いスペックを誇った［覇王］を軸に構成されたデッキ。単数攻撃の使い魔で固めているため、単数スマッシュでの攻撃が非常に強力。
　また、［オークオラクル］と［ドワーフ］、［バーサーカー］のシールドスキルのおかげで、相手は割り合いに持ち込むにはリスクが高いため、相手を自パーティーに誘導できるのが強み。
　それにより、その高い戦闘力を存分に発揮することができた。戦闘では、［バーサーカー］の強化で敵の撃破を狙うパターンと、［覇王］、［アサシン］、主人公のピンダメで1体を落として最低痛みわけに持ち込む二つのパターンが強力。［覇王］は並大抵のことでは落ちないので、壁としても優秀だった。雷が多めでピンダメもあるため、その当時難敵であった機甲に対してもある程度戦えたのもポイント。
　光が15、闇が20コスト分と、やや偏った編成になっているものの、当時の環境もあってそれで不死や神族などの種族とも十分に戦えたため、非常に完成度の高いデッキパターンの一つであった。
　そのため、他のプレイヤーが使用したり、「こぞうくん」が作成したあとに、知らずに他のプレイヤーも同タイプのデッキを考案するなど、そのポテンシャルの高さが伺える出来事もあった。

——前回聞いていなかった、好きなカードを教えてください。

D.C.　今は［妲己］ですね。グラフィックもすごくかわいいですし、性能面でも気に入っています。

——現在も［妲己］入りのデッキでプレイしているんですか？

D.C.　たまにやっていますね。「ヴォルス」さんという方がいるんですが、萩原一至さんのカードが大好きなんですよ。無限回収しているのに、僕が「持ってない」って言ったらくれたんです。じゃぁ恩返しに［妲己］をリプレイに載せるか！　と思って、リプレイになりそうな時間帯はよく使っています。すでに2～3回目標は達成してますね（笑）。

——では次に、オンライン大会をやる上で気をつけていたところや、デッキ作りのポイントなどを聞かせてください。

こぞうくん　使ったデッキは、［村正／カイン／オークオラクル／ブラウニー／チェシャ猫／ビショップ］ですね。ピンダメで戦闘をごまかして、特殊技でアルカナストーンゲージを減らすデッキです。

人獣は制圧力が低いから、こうすると相手が追いかけてくるしかないので、これで戦闘を強要していました。

あと、人獣をずっと使っていたので、周囲のプレイヤーでこの人以外には負けないって人の横でプレイしていましたね（笑）。

——何となく分かりますが、だれですか？

こぞうくん　ご想像通り、「ADL」君ですね。

——なるほど（苦笑）。では、オンライン大会で面白いところはどんなところですか？

こぞうくん　そうですね……開催期間が短い中で、次々に対策が進んでいくところでしょうか。デッキやアルティメットスペルがコロコロ変わっていたのがすごく面白かったですね。

——「D.C.」さんは？

D.C.　最初は、［バルバリシア］と［闇の王］を中心に、［マンティコア］と［サキュバス］を入れたデッキを組んでいたんですが、シールド持ちの2枚が出たときに戦闘力が足りなくて、途中から［バルバリシア］が［アウナス］になりましたね。

［闇の王］のダメージ計算が難しくて、その見極めと、いつ帰るかの駆け引きが面白かったですね。

——「萩原」さんはどうですか？

萩原　最初はデッキを特に考えていなくて、初日は拡散不死四でやっていたんですが、次の日はいわゆる毒をメインにしたデッキで20戦ぐらいやったところで「カヲル」君に当たって負けたんですよ。そのデッキ強いの？　と聞いたら、「強い」と言うので、それで最後までやりました。

——今後のオンライン大会に望むものは？

D.C.　種族別大会だと、どうしても最後はミラーマッチになりがちなので、普段使わないようなカードが使える大会がいいですね。

こぞうくん　そうですね。カードプールを減らすのではなく、増やすような大会がいいですね。調整は難しそうですけど。

萩原　僕はリミットブレイク大会（コスト120まで使える大会）が大好きでずっとやっていたんですけれど、軍師デッキ（※編注：9枚デッキの総称）大会も面白いと思いますね。

こぞうくん　あと、『LoV』ってあくまで個人の戦いじゃないですか。みんなで強力してプレイできる大会やシステムが欲しいですね。

——自分が使っている種族のアピールをお願いできますか？

こぞうくん　人獣は、いわゆる号令が少なくて、弱体化でどうにかする種族なんですよ。よくいえば対応力があるってことですね。あとは4速でデッキが組みやすく、せん滅力が高いことです。エクセレントが取りたいのであればお勧めの種族ですね。

オンライン種族別大会の攻略ポイントとは!?

[illegible]

第三回オンライン大会 魔種王決定戦　5位「D.C.」使用デッキ

［アウナス］、［闇の王］、［サキュバス］、［フルフル］、［フェアリー］、［マンティコア（旧カード）］

第二回オンライン大会 不死王決定戦　優勝「萩原@超ノーマナー」使用デッキ

［ボクオーン］、［アンダーテイカー］、［ゾンビメーカー］、［サマエル］、［ガルム］、［ナイトメア］

第一回オンライン大会 人獣王決定戦　4位「こぞうくん」使用デッキ

［カイン］、［村正］、［ビショップ］、［ブラウニー］、［チェシャ猫］、［オークオラクル（旧カード）］

ウィッチの追加でシールドも狙えるようになったので、いろんなタイプのデッキが組める点ですね。
D.C.　今は、ほかの種族が強いおかげで撃を多く入れる人が減ってはいるので、思いのほか戦いやすくなってるのが良いところですね。あとは自身の腕次第なところもありますが、それも見かたを変えれば面白い点だと思います。
萩原　拡散不死4はまだすごく強いと思うんですよ。そのデッキしかり、相手の動きを強要する点が強いですね。このあたりも含め、相手に常にシールド側に付き合わせる動きを強要できるのが楽しいですね。[ゾンビメイカー]と[アンダーテイカー]が強いので戦闘が誤魔化しやすいのが良いですね。罠あり、毒ありといろいろできるのがいいですね。
——各種族の使い手で、この人がすごいと意識している人は居ますか？
萩原　拡散不死4だけでいえば「カヲル」君なんですが……今の不死ってことでいうと、「紫電」君かな。一番プレイしてるはずですし。
こぞうくん　やっぱり第三回大会あたりの急成長ぶりを見て「KAZ」君が人獣の中では筆頭じゃないかと思いますね。
D.C.　今だと「SHANt」さんですね。魔種プレイヤーがちょっと停滞気味な状況で、今まで勝率が低かったこの人が、最近確実に勝率を上げてきてかなり強くなっていると思います。
——全員全国大会に出ていますが、何か面白いエピソードはありますか？
こぞうくん　そうですね……やらかしたことといえば、予選で突破したエリアですね。僕が突破した場所は、最初のうちはこれといった人が居なかったので、あとからどんどん強い人がエリアに抜けてきたんです。千葉から「D.C.」って人も来ましたしね（笑）。
　しかも、そのエリアではなぜか皆炎を積んでてですね。それでもなんとか気合で乗り切ったんです。
D.C.　僕も同じエリアで、そのときは海種を使ってたんですが、情報操作で「Madlax」君の雷を［バルバリシア］だけにしましたね（笑）。
こぞうくん　そう！　この人ずるいんですよ！（笑）。
D.C.　彼が［ジャンヌ］か［桜華］で悩んでいて、「でも俺ジャンヌ信頼してるんですよ」って言うから、「こぞうくんとかK.Yさん（※編注：人獣の上位プレイヤー）とかいるよ！」ってプッシュしただけですよ（笑）。
萩原　俺は相当苦労しましたね。最初は「こぞうくん」と同じ場所に行こうと思ったんですが、予約が埋まってて、しょうがないから地元の埼玉で出て、突破したんですけど、1枠しかなくて……。しかも、同じエリアに「羅閃」さんっていう不死使いが居て、これは光盛られるな、と思ったんです。そしたら、ちょうど「D.C.」が海種で突破していたので、そのままデッキを借りたんですよ。
D.C.　デッキケースごと持っていかれました（笑）。
萩原　そのデッキを練習してエリアに臨んだら、案の定「光」を盛られていたんですが……海種は自分しか居ないのに、なぜか「雷」も盛られていたんですよ。しかも一戦目から［エッジ］＋［ブラウニー］だったんです。それは相手のミスもあって勝ったんですが……次が［オーディン］入りのデッキと、苦戦の連続だったんですよ（笑）。最終日だったこともあって、応援もたくさん来ていて、すごいプレッシャーでしたね。
——前回優勝した「D.C.」さんはシード枠が確定だと思いますので、お二人にお聞きしますが、次の全国大会があったら出場しますか？
こぞうくん　そうですね。たぶん例年通りなら、次のバージョンアップ後に全国大会でしょうか。そうしたら、新しいカードも含めて人獣の新しいデッキが組めると思うので、人獣デッキで予選を突破したいですね。
萩原　全国大会ではやり残したこともあるので、都合さえ合えば出たいですね。いつも試験に重なっているので結構厳しいですし、今はちょっと学校の勉強が忙しいので、大会の発表があるまで様子見ですが。
D.C.　できれば僕もシードじゃなく、予選から参加したいんですけどね（笑）。
——本日はありがとうございました！
（2010年10月編集部にて）

冒頭でも触れたが、今月は114～117ページにボイスデータVol.1を掲載している。ブラウニーが何と言っていたのかも分かっちゃうぞ！

三人が注目する人物

マキャベリ
なんでそんなデッキを使って、なぜ勝てるのか理解できないと評判（?）のプレイヤー。話を聞けば、なるほどそういう理論か、と思うものの、それを実践するのは至難の技。かと思えば魔種大会で上位に食い込むなど、確かな実力も兼ね備える。

カヲル
『1』の後期から台頭してきた関西のプレイヤー。『2』になって大ブレイクして今は全国ランキング1位。最強ともうたわれるプレイヤー。彼とのマッチングはもはや罰ゲームの域!?　各オンライン大会でも、必ず高勝率で上位に食い込み、種族に関わりない強さを誇る。

穂波
『1』からの古参のプレイヤーの一人。『2』になってからは、5種族すべてを入れたデッキを使い、それでいて高い勝率を誇る。5種族デッキ限定の称号「神魔霊獣の王」を持つ。相手の行動に対してしっかり対応し、丁寧に駆け引きを行なってくる対応力の高さがポイント。

SPカード第三弾登場！

今月も新作の情報をビッシビシお届け！

今までのポジション別ではなく、各国代表からの選出になった『09-10』のレアカード。今月はその「SUPERSTARS」カテゴリのカードを公開。能力値と一新されたデザインに注目しつつ、来るべき稼動の日に思いをはせてほしい！

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2009-2010
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2010年冬稼働予定
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：マンモス丸谷

世界のスーパースターが競演する新生レアカードを公開!!

「SUPERSTARS」は今回紹介した4カ国のほかに、アルゼンチン、イングランド、イタリア、ポルトガル、日本のカードが存在する。各国から5名選出されるため、最低でも45枚以上のレアカードの登場が確定！　今作はカードの集めがいのあるバージョンになりそうだ。

2010 BRAZILIAN SUPERSTARS

ジュリオ・セーザル

セレソンの一員として挑んだ南アフリカでの戦いは不本意な結果に終わったが、クラブチームでのGKとしては現在もっとも成功を収めている選手だろう。飛び出さずとも多くのシュートをセーブする抜群の安定感は、新バージョンでも健在のはず。

OFF	8	DEF	20
TEC	13	POW	18
SPE	13	STA	12
TOTAL		84	
SKILL	ガントレット		

2010 GERMAN SUPERSTARS

フィリップ・ラーム

左右どちらも高いレベルでこなせる攻撃的なサイドバック。09-10シーズンはチャンピオンズリーグ準優勝。キャプテンマークを巻いたW杯は3位とクラブ、代表の両方で好成績を残す。『WCCF』ではウイングでも起用できそうな数値が頼もしい。

OFF	14	DEF	12
TEC	16	POW	11
SPE	19	STA	17
TOTAL		89	
SKILL	オメガウェーブ		

2010 HOLLANDER SUPERSTARS

ディルク・カイト

スタミナ20は『WCCF』のFW初の快挙。90分間ピッチを駆け回ってくれるはず。ただ、クラブ、代表ともにサイドでの起用が基本となった影響か、ゲーム内でもサイドアタッカー的な動きが増えてきた。今作ではどんな選手に調整されているのか？

OFF	17	DEF	10
TEC	13	POW	17
SPE	14	STA	20
TOTAL		91	
SKILL	猛威の激走		

2010 SPANISH SUPERSTARS

アンドレス・イニエスタ

チャンピオンズリーグ、EURO、W杯と、取れるタイトルは全て獲得した感のあるバルサ＆スペイン代表の中心選手。スキルは代表で栄光を勝ち取った選手たちをそろえることで発動しそうな名前。伝説の四人がピッチで共演したとき、何かが起こる!?

OFF	17	DEF	10
TEC	20	POW	12
SPE	17	STA	17
TOTAL		93	
SKILL	創造の艦隊		

FCアルカディア日記1 来るべき「09-10」バージョン稼働に向けて、半蔵門蹴球部改め我らがFCアルカディアはロケテスト版を大絶賛プレイ中！　今回はプレスボタンによるフォワードの守備意識が特に向上している模様。引き続き大々的に攻略してい予定なので、ファンの方はぜひ期待していてほしい！

『09-10』の疑問をプロデューサー柏田氏に直撃!

いよいよ稼働直前ということで、『WCCF』プロデューサーの柏田氏に気になる新要素を中心に質問をぶつけてみた！　中には早くも攻略のヒントになるものも……？

──サテライトや選手カードなど、09-10バージョンのデザインで注意したことは？

柏田　カードデザインはやはり『WCCF』の肝ですので、非常に気を使いました。パラメータ表記などの基本的なフォーマットは崩さず、新しいデザインを起こす作業は、毎バージョンのことですが、いつも苦労しています。

──新しいゴールパフォーマンスでお気に入りのものを教えてください。

柏田　元日本代表選手が、国立でゴールを決めた際のパフォーマンスがお気に入りです。もちろん、海外クラブの選手も従来通り多くのゴールパフォーマンスを追加していますので、ぜひともご期待ください!

──ゴール後のリプレイの演出が追加されましたが、その中でもプレイヤーに注目してほしい点は？

柏田　今回、リプレイ演出にはかなり力を入れました。コーナーキックリプレイ時におけるキッカーの視線にまでこだわって作りましたので、その辺りに注目していただければ本望です。

──気になる新カードカテゴリ、ジャパニーズレジェンズですが、裏話などありましたらお聞かせください。

柏田　選手選考については、『WCCF』のユーザー層の記憶にもっとも残っていると思われる、90年代に活躍した選手を中心に選出しました。また、裏話といえるのかどうかは分かりませんが、ありがたいことに今回は打診した全選手に『WCCF』への登場を快諾いただけました。

──新しいチームスタイルが追加されていれば具体例をいくつか教えてください。

柏田　基本的に、新しいチームスタイルは追加されていません。レアチームスタイルや新要素である複数人チームスタイルは追加させていただいておりますが、その点については稼動後のお楽しみとさせていただければと思います。

──同じスキルを持った選手を登録することで発動するチームスタイルの具体例を教えてください。

柏田　ダブルコンタクト（08-09SPキエッリーニ＆08-09SPカンナバロ）！

──ロケテのネット対戦で流行した、もしくは印象的だった戦術、選手カードがあれば教えてください。

柏田　現状、『08-09』と似た戦術やカード構成が多いように感じています。個人的には、本格稼働した後に『09-10』としての傾向が見えてくるのではないかと予測しています。

──謎の多いトレードシステムですが、たとえば連敗時の救済措置としてトレードが可能になることもありますか？

柏田　トレードの発生条件としては、クラブチームの財政面が主なものとなっています。あとは秘密で！

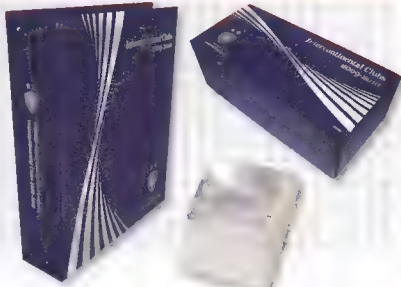
──ロケテストでは個人能力を上げるコミュニケーションで、一見失敗したように見えて、選手の調子は下がるが、星（個人能力）のほうは上がっているようなエフェクトが発生しました。これについては？

柏田　実際に能力は上がっています。コミュニケーションの成否にかかわらず、ユーザーさんが上げたい能力を上げることができるような余地を設けるという意図で、こういった仕様に落とし込みました。

──そのほか、ファン方へ特に「ここに注目してほしい!」と思われている点についてお教えください。

柏田　今回のバージョンは、データ対戦や全国対戦と店内対戦の選択制化など、ユーザーの皆さんに長く『WCCF』を楽しんでいただけるような新要素を実装しましたので、ぜひとも骨の髄まで『09-10』を楽しんでいただきたいと思います。また、今回の目玉である日本代表関連カードを中心に、実際の「世界大会」の興奮を再び味わえるカード構成ができました。そちらもぜひご堪能いただければと思いますので、引き続き『WCCF』をご支援いただけますよう、よろしくお願いします！

インフォメーション　バインダーの発売が決定!!

今冬の稼動にあわせて、09-10バージョン対応のバインダーの発売が決定した。封入物の目玉はやはりエクストラカードだろう。確実にゲットしたいという人は今のうちに予約すべし！

内容物		DX版追加アイテム
・カードバインダー	・扉絵	・専用ICカード
・9ポケットリフィル	・プレイヤーカードリスト	・キャリーケース
・チームインデックスカード	・ストレージボックス	・オリジナルデッキケース4種
・ICカードセット台紙	・オリジナルデッキケース	

付録カードとして EXカード を封入!!

商品名：WCCF IC 09-10 オフィシャルカードバインダー通常版/DX版
発売日：2011年1月20日（木）
通常版　：7,140円(税込)
ＤＸ版　：10,290円(税込)（専用ICカード、キャリーケース、オリジナルデッキケース4種付属）

インフォメーション　監督術読本　好評発売中!

冬の新バージョン稼動までは『08-09』で乗り切れ！　というわけで（？）監督術読本、まだまだ発売中!!　有名プレイヤーのプレイ動画＆戦術解説をはじめ、全カードの使用感、付録カードなど盛りだくさんの内容となっているぞ。

発売中（2010年8月6日発売）
Ｂ５判　128p　価格1600円（税込）
※付録DVD、オリジナルカード付き

WCCF IC 08-09 監督術読本

日本全国から喜びの声続々!!

特にバンビ監督のチームはバランスがすごくとれていて、すぐにマネしたくなった。（千葉県／17歳・高校生）

この本を見て現実のサッカーにも興味が持てました。（千葉県／26歳・OL）

もう一つ買おうか悩んでいた本があったのですが、この本にして正解でした。（岩手県／15歳・学生）

おかあさんによんでもらっています。すごくおもしろいです。（長野県／9さい・しょうがくせい）

FCアルカディア日記2
「WCCF09-10」オフィシャルカードバインダーの予約は76ページに掲載しているアーケードグッズ通販専門店「アルカディア屋」からどうぞ!　URLはこちら→http://ebten.jp/ar/

開発者インタビューにくわえ、タクティカルスキルの成長情報を紹介!

ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー

今月はインタビューに加え、タクティカルスキルのレベルアップ条件など、攻略に役立つ情報も紹介していくぞ!

BASEBALL HEROES 2010 WINNER
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：9月22日(稼働中)
■使用基板：ー

『BBH2010 WINNER』プロデューサースペシャルインタビュー

内山 聡志（うちやま さとし）

プロフィール
コナミデジタルエンタテインメント 第1アミューズメントコンテンツプロダクション所属。『BBH』全シリーズのプロデュースに携わる。現在は『METAL GEAR ARCADE』を制作中。

「1プレイが面白い&何度も遊びたくなる」をテーマとしました。

――新要素満載の『BBH2010』ですが、開発時の企画や構想などについてお聞かせください。

内山　まず本作を制作するにあたっては、「1プレイが面白い&何度も遊びたくなる」をテーマとしました。

最近のBBHシリーズでは、何試合もプレイすることを前提とした遊びを盛り込みすぎたかなと感じていて、初心に帰って1プレイの充実感の向上に努めました。そしてその1プレイ1プレイの積み重ねがさらなる面白さを引き出し、遊ぶほどに面白くなるゲームを実現しようと制作したのが『BBH2010』です。EXスキルやデジタルカード、タクティカルスキルにキャリアアップといった新しいしシステムは、てこのテーマに基づいて生まれたものです。

――内山プロデューサーからプレイヤーの方々に『BBH2010』をより楽しむためのアドバイスをお願できますか?

内山　好きな選手でチームを作って戦うというのが『BBH』です。プレイヤーは監督となってどっかりとベンチに座っていれば、試合は選手が行なってくれますので、まずは気楽に遊んでほしいですね。その上で、「もっとチームを強くしたい」、「もっと選手を育てたい」、「監督として名を残したい」という気持ちになったら、それを実現するためのシステムはいろいろ用意してありますので、焦らず少しずつ遊んでいってもらえればと思います。

あと、コナミの遊べる電子マネー「PASELI」は、ぜひ活用していただきたいと思います。PASELIを使うことでプレイできる新モード「VSチャレンジ」は、お手軽さと熱さを両立したハマるモードに仕上がってます。ランキングも毎週行なっていますので、皆さんのご参加お待ちしてます。

――『BBH2010』の今後の展開について教えていただけますか?

内山　『BBH2010』に関しましては、従来シリーズ以上に話題を提供できると思います。残念ながら現時点でそれらを公表することはできませんが、ご期待くださいとだけ述べさせていただきます。

――最後に本誌の読者にメッセージをお願いできますでしょうか?

内山　この雑誌が出る10月末には、いよいよ2010年度の日本シリーズが始まります。まさに激闘という表現がふさわしい2010年度のペナントレースでしたが、『BBH2010』もそれに負けない熱い戦いをお約束します。

一人でも多くのプロ野球ファンの方にプレイしていただけることを、心より願っています。

ライトユーザーからやり込み派まで、幅広い層に支持されている本作。未プレイの方も、まずは気軽に遊んでもらいたい。

新要素攻略 タクティカルスキル　成長編

試合展開から選手育成までチームにさまざまな影響を与えるタクティカルスキル。今月はスキルの成長に重点を置いて調べていきたいと思う。

まずはスキルのレベルアップ方法を紹介。スキルをセットし、プレイモードに関わらず9回終了までプレイすることで最大レベル3まで成長していく。必要なプレイ数は上記条件を満たし、1→2は10プレイ、2→3は100プレイとなっている。10回試合をこなせばレベル2になるので、まずはお気に入りのスキルが見つかるまでレベル2まで成長させて次を試すといった流れもアリだろう。

今回は一部スキルの成長値も掲載するので参考にしてほしい。

スキル名	コスト	効果	レベル1	レベル2	レベル3	アンロック条件
データ野球	1	相手の投手攻略ゲージの攻略スピードアップ	×1.1	×1.2	???	JOYメダル15個
鉄壁	1	自分の投手攻略ゲージの攻略スピードダウン	×0.95	×0.9	???	監督ランク将位六段(○将六段)
ムードアッパー	4	ベンチムード上昇率アップ	×1.1	×1.2	???	JOYメダル200個
ムードダウナー	3	相手のベンチムード下降率アップ	×1.2	×1.3	???	JOYメダル50個
リスキームード	3	ベンチムード上昇率、下降率大幅アップ	×4	×6	???	監督ランク大監督
先行逃げ切り	3	3回までベンチムード上昇率アップ	×1.3	×1.6	???	監督ランク将位初段(○将初段)
ドンドンムード	3	攻撃時のベンチムード上昇率アップ	×1.4	×1.6	???	JOYメダル750個
ガッチリムード	3	守備時のベンチムード下降率ダウン	×1.4	×1.6	???	JOYメダル70個
VSキャンセラー	2	VSをキャンセルさせる	1回	2回	3回	JOYメダル20個
VSプラス	2	VSの回数が増える	1回	2回	3回	監督ランク初段
激励プラス	2	激励の回数が増える	1回	2回	3回	監督ランク5段

※スキルの効果は着荷時のものです。

ついにロケテストもスタート！全国稼働まで秒読み段階!?

稼働の迫る『シャイニング・フォース クロスレイド(以下、クロスレイド)』。今月は、ロケテスト版で判明したいくつかの要素に加え、新要素の妖精システムを紹介！

シャイニング・フォース クロスレイド
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日：2010年冬稼働予定
■使用基盤：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：伊勢猫

ランシカ CV：柚木涼香
シナリオモードの第2章で出会う戦士。若く見えるがミスクの母親だ。

ミスク CV：下田麻美
過去のガイアで出会ったエルフの子供。過去世界を案内してくれる。

新たな冒険世界の扉が開かれる日は近い……

前号でも紹介した『クロスレイド』の追加種族「バードリング」だが、得意武器となるフレイル＆魔導銃の専用スキルが判明！ その中でも特徴的なのが、空中限定で発動する各種オートスキルと魔導銃の範囲補助系ユーススキル。エコ打ちの調整によりMP回復の重要度が増すため、バードリングの魔導銃は協力プレイでも大いに貢献してくれること間違い無し!?

このほかの部分では、JAMMAショー Ver.で公開されていたミノタウロスとアサルトスマッシャーが、協力クエストのボスキャラとして正式に登場。それぞれボスから入手可能な専用素材のアンコモン＆レア装備に加えて、装飾品などの新たなアイテムも、既にロケテスト段階でいくつか確認されていたようだ。

画面レイアウトもガラリと換わった最新版の待機画面。見慣れない部分も？

バードリング専用 フレイル

バランスタイプ SKILL

Force

[illegible]

■ウインダアサルト

Use

■エクスパンション
MP固定消費のダメージ強化系で、フレイルの先端部分を巨大化。ダメージが上昇する半面、攻撃速度がやや低下してしまう。

Auto

■スカイエンハンス
自分が空中に居る間、対象に与えるダメージが上昇する強化系スキル。エクスパンションとの相乗効果で大幅アップが可能!?

Auto

■スカイアブソーブ
マインドアップの空中限定版で、攻撃ヒット時のMP回復量がアップする。もちろんポイント増加すれば[illegible]回復量もアップだ！

バードリング専用 魔導銃

その名の通りに、7発の弾丸を素早く流し撃ちする広範囲攻撃。密着状態であれば、大ダメージとなる。

Use

■マナサーキュラー
魔法陣を設置するタイプの範囲系補助スキル。魔法陣に触れている間は、効果時間切れまでMP回復の効果がある。

Auto

■リストリーブ
リストランと同系統で、コレも自分が空中に居る間だけ一定時間の経過でMP回復。ポイント増加で回復率がアップするぞ！

Auto

■エイミング
Ⓐボタンで繰り出す、通常攻撃の威力が上昇する強化系スキル。単体よりはラピッドファイアとの併用に期待が持てそうだ。

冒険をサポートするお供たち 妖精

AMショーのステージイベントなどで、その存在が明かされていた「妖精」。残念ながらロケテスト版では一部の要素が実装されていないが、シナリオ＆マルチ両対応のお供キャラであることが判明!! 「妖精の卵」の状態から「SFC.NET」上で育成できるらしいが、詳しい入手方法などは現時点で不明。育成時のパラメータ変化によって、見た目などが変化するようだ。

育て方次第で見た目が変化!?……

プレイヤーを手助けするお供キャラ。ある条件で親密度が上がり、HP回復や戦闘参加など多彩なアクションを起こすぞ！

ロケテストで判明した新ボス!?

「暴威の戦斧」ボスキャラ
ミノタウロス

実機上で初公開の定番モンスター。両角を破壊可能だが、[illegible]や[illegible]などに要注意だ！

「戦慄の眼光」ボスキャラ
アサルトスマッシャー

おなじみ[illegible]の亜種だが、攻撃バリエーションが増えたので気を付けよう。

『SFC』情報 新たなEXクエスト＆レア装備品が解禁!! 以前から存在がウワサされていたEXゴライアス「大地の脈動」(レベル35以上／名声3500以上が必要)がついに登場(～10月25日に初回公開が終了)!? さらに、「大討伐隊」で開放されたレア武器の新レシピが生産可能に。かなり素材集めに苦労しそうな感じのレシピだが、いずれの武器も性能面は一級品。労力に見合っただけの価値は十分にありそうだ!!

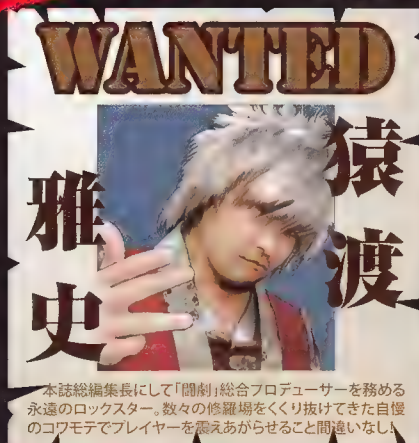
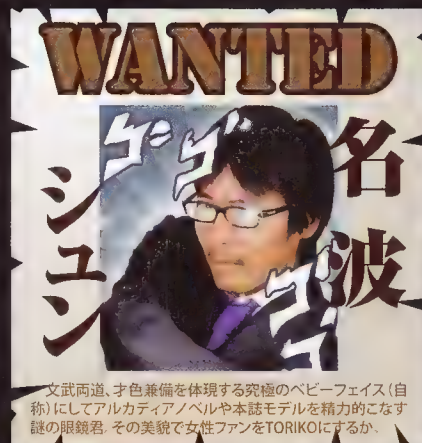
ROAD FIGHTERS

ロードファイターズ

ロードファイターズ
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル型コントローラ+ペダル
■発売日：2010年9月（稼働中）
■使用基板：—

アルカディア編集部より2名の刺客がキミに襲いかかる！

11月上旬に大型アップデート来たる!!

来たる11月上旬、KONAMI初の3Dレースゲーム『ロードファイターズ』において、大規模アップデートが実装される。数々のアップデートの中でもひときわ目を引くのがアルカディア編集部が送り出す二人の英傑、「猿渡雅史」と「名波シュン」の登場であろう。100を超えるミッションに挑む「ロードファイターチャレンジ」モードのライバルとして、プレイヤーの前に立ちはだかるのだ。また、遊べる電子マネー「PASELI」への対応、そしてユーザー同士のCARレベルが調整可能となった店内対戦、さらに「洞窟」、「英国」など三つの新コースの実装。そしてまさかの『ラブプラス』痛車（キャラクターイベント車体）の登場、プレイヤーの戦績に応じて付与される「称号」システムの実装など新たな魅力が増幅される本作。ぜひ全国のゲーセンでその楽しさを感じ取ってほしい！

本誌総編集長にして「闘劇」総合プロデューサーを務める永遠のロックスター。数々の修羅場をくぐり抜けてきた自慢のコワモテでプレイヤーを震えあがらせること間違いなし！

文武両道、才色兼備を体現する究極のベビーフェイス（自称）にしてアルカディアノベルや本誌モデルを精力的にこなす謎の眼鏡君。その美貌で女性ファンをTORIKOにするか。

PASELI使用でモードやパーツを獲得

PASELI

上記の通り、いよいよ「PASELI」と連動したモードが実装される。一つは新規獲得パーツである、「リアスポイラーA」、「エアロセットB」、「ペイントパターンB」の三種類の登場だ。その中でも龍虎が施された「ペイントパターンB」のインパクトはまさに絶大！　そして、この「PASELI」専用の全国対戦モードでは連勝記録を伸ばすと通常のプレイより大幅にゲームポイントを効率的に獲得することができる！　うまく勝ちぬけば、今まで手の届かなかったチューンが実現できるかも！

3Dモモカがアップデートのサイン！

新バージョンではいままでイラストだけだったビジュアルクイーン「道端モモカ」が3Dで動きまくる！　ここでアップデートを判別できるぞ。

とわのウォーカー 出張版

まさかの痛車登場にKONAMIの本気を見た

『ラブプラス』のマナちゃんが車にペイントされてると耳にして駆けつけたカレシのよるよるです。レースゲームはあまり得意じゃない俺だけど、KONAMIさんがこう来るなら、俺も全力でやり込まざるを得ない！　この車でレースに参加するってことは、マナカを背負って戦うってことだから、下手なドライビングしたらアカンってことですよね!?（よるよる）

カレシならこの車に堂々と乗り込み、等身大ポップとともに旅立つしかあるまい！　上から見ると水着姿のマナちゃんがっ……。これ、販売していただけませんかね!?（本気）

BEAT MAXIMUM special

BEMANIシリーズ最新作 REFLEC BEAT稼働直前特集!!

REFLEC BEAT

REFLEC BEAT
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：対戦型音楽ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：11月上旬
■使用基板：ー

稼働が直前に迫った『REFLEC BEAT』を大特集!!　ゲームディレクターのDJ YOSHITAKAや人気コンポーザーRyu☆&kors kへインタビューのほか、本誌のライターがプライドをかけてDJ YOSHITAKAへ対決を挑む!?

REFLEC BEATとは?

紫と黒の煌びやかなカラーとゲーム中のオブジェクトをモチーフにした巨大な円形のデザインが人目を引き付ける『REFLEC BEAT』。新感覚対戦型音楽ゲームと称されるそのゲーム性は、大型のタッチパネルの中を縦横無尽に動き回るオブジェクトを音楽に合わせて判定ラインの上でタッチするだけと、極めて単純明快なものに仕上がっている。シンプルながらも奥深さがあり、お互いのオブジェクトを打ちながら楽曲を演奏するそう快感は病みつきになること間違い無しだ。

❶オブジェクト
音楽に合わせて画面内を飛び回る。判定ラインと同じ色のオブジェクトをタッチしよう。

❷判定ライン
オブジェクトを押す位置。ラインに近い位置で押せた場合はJUST判定となり、ゲーム中は常にこれを狙っていく。

❸スコア
オブジェクトをタッチするたびに加算され、ミスをすると減点される。楽曲終了時にスコアが高いほうが勝利となる。

❹JUST REFLEC GAUGE
強力な必殺技「JUST REFELC」を放つために必要なゲージ量を示す。満タンになると三回連続で使用することが可能。

オブジェクトの種類をおぼえよう!

ゲーム中はさまざまな種類のオブジェクトが画面を飛び回る。いずれも対応したタッチの押し方があるので、まずはオブジェクトの名称とタッチの方法をしっかり覚えることからスタートしよう。

通常オブジェクト(BLACK・GOLD)

『REFLEC BEAT』の基本となるオブジェクトで、一回タッチすればOK。BLACKはタッチすると消えてしまう特徴を持つ。GOLDはタッチすると相手に向かって飛んでいく。

BLACK
GOLD
ロングオブジェクト

オブジェクトの上下を切り離し、間隔を伸ばしたロングオブジェクト。オブジェクトを押したら始点から終点がくっつくまで指をホールドさせよう。難易度が高くなるとホールドしながら通常オブジェクトをタッチするなど、高度な技術が要求される。

チェインオブジェクト

二つ以上オブジェクト同士が線でつながれているチェインオブジェクトは、等間隔でタッチしていくのが特徴。連続で降ってくるため、リズムを覚えていないとミスを連発してしまうぞ。

同時押しオブジェクト

オブジェクトの周りが光っている場合は同時押しオブジェクトの合図。判定ラインに重なったら同時にタッチしよう。オブジェクトごとに速度が違うので、見た目に惑わされないように。

オブジェクトのここがポイント!

まずはオブジェクトをタッチして弾く感覚を覚えよう。チュートリアルでは、ゲームの遊び方からオブジェクトの種類まで、丁寧に教えてくれるのでオススメだ。また、オブジェクトをタッチしてスライドすることにより、任意の方向へ打ち返すことができるので、ゲームに慣れたらスライドを駆使して自分なりの攻撃パターンも考えてみよう。

2TOPオブジェクト

判定ライン上部に表示された二カ所の判定ポイントに飛んでくる緑色のオブジェクト。MEDIUM以上の難易度で出現。2TOPオブジェクトの中にも同時押しや、チェインオブジェクトもある。

2TOPと通常の判定ラインに降ってくるオブジェクトに惑わされず、うまくさばくことが上級者への第一歩だ。

リフレクはみだし情報　スコアの点数割り振りは「JUST REFLEC」10点、「JUST」3点、「GREAT」2点、「GOOD」1点、「MISS」-3点「JUST REFLEC MISS」-10点となっているぞ。

REFLEC BEATゲームディレクター

DJ YOSHITAKA スペシャルインタビュー

DJ YOSHITAKA

ハッピーサウンドからR&Bなど幅広いサウンド作りに定評のあるコンポーザー。『beatmaniaIIDXシリーズ』ではサウンドディレクターを担当。『REFLEC BEAT』では自身初のゲームディレクターも務める。

DJ YOSHITAKAの夢と思いが詰まった『REFLEC BEAT』

――『beatmania II DXシリーズ』ではサウンドディレクターとして活躍されているDJ YOSHITAKAさんですが、『REFLEC BEAT』で自身初のゲームディレクターとして舵を取ることになった経緯を教えてください。

DJ YOSHITAKA だれでも、「こんなゲームがあったら絶対面白いのにな～」とか、既存のゲームをプレイしているときに、「ここを変えたほうがより面白くなるのでは？」と考えることがあると思います。もちろん僕もその一人であり、今日より明日を、よりクリエイティブに過ごすために自分たちでゲームを作ろうと日々考えていました。

蔭山プロデューサーやTAKAさんに『beatmania II DXシリーズ』の制作でいろんな経験を積ませてもらい、満を持して自分自身のさらなる飛躍と自分の好きなゲームを作る夢をかなえるためにゲームディレクターへ名乗りを挙げたのが始まりです。

――初のゲームディレクターとして稼働を迎える感想はいかがでしょうか？

DJ YOSHITAKA とにかく緊張しました。ゲームを一から作れるということで、コンセプトからルールまで自分たちで決めるといった自由な部分は魅力でしたが、構想したものを一から制作するのは大きな苦労がともないました。今まではサウンド部門だけを担当していたこともあり、考え方がコンポーザー寄りでしたが、ゲームディレクターの立場になると全体的な視野を見て行動しなければならないので、ロケテストの見方もだいぶ変わりましたね。学ぶことが多く、大変いい経験をさせてもらえたと思います。

――オブジェクトを指でタッチして弾くというゲーム性が決まるまでについてお聞かせください。

DJ YOSHITAKA 今までのBEMANIシリーズは楽器をモチーフにした演奏感がウリでしたが、『REFLEC BEAT』ではそのハードルを下げ、より簡単に音楽を楽しむ方向を重視しました。従ってインターフェース部分は楽器にはこだわらずタッチパネルで弾く動作のみ。ブラインドで操作する難度の高い部分も払拭し、音楽を聴いてメロディに合わせながら画面を見てオブジェクトをタッチするだけで音楽が楽しめるという直感的なゲーム性に仕上げました。レベル1の低難度でも直感的な面白さは十分伝わると思います。簡単で奥深いゲーム性なので『REFLEC BEAT』から始めて今は『beatmania II DX』もプレイしていますよ。と、プレイヤーに言われるのが僕の新たな夢の一つですね。

ゲームもプレイも自信あり!! 対戦ゲームとしてのバランスについて

――「対戦型リズムアクションゲーム」というテーマについてですが、BEMANIシリーズで対戦をメインにした理由について教えてください。

DJ YOSHITAKA 新規でゲームを始めるきっかけとなる理由は圧倒的に友達の勧めが多いのではと僕は考えてます。そのため、一人で完結するゲームよりもだれかと一緒に始められたり、うまい人に教えてもらいながら遊ぶ、という今のゲーム文化の流れに沿って決めました。もともと音楽は共有するものだと思うんですよ。自分で聞いて自分が満足するものではなく、自分が聞いた曲をだれかに勧めたくなる。『REFLEC BEAT』は対戦を通じて二人で演奏しながら音楽を共有する楽しみがあると思います。協力というテーマも視野に入れていましたが、多くの要素を入れるとゲーム内容がつぶれてしまうし、ゲームディレクション自体が初めてなこともあったため、無理をせずに今回はテーマを対戦だけに絞りました。その辺も含めてさまざまなユーザーの方に遊びやすい仕様になっています。特にこれからBEMANIシリーズを遊びたいと思う方はぜひ『REFLEC BEAT』をプレイしてもらいたいですね。

――ゲームバランスの調整についてご自身も手を加えましたか？　また、対戦の見どころ、注目してほしい部分をお聞かせください。

DJ YOSHITAKA もちろんです。ロケテストは今までのBEMANIシリーズの中で一番回数を行ないましたし、現場には頻繁に顔を出しプレイヤーの手元を見てオブジェクトのたたき方を参考にしたり、プレイヤーへ直接ゲームの感想を聞いて可能な限り調整を繰り返しました。2TOPオブジェクトを導入しだしたあたりからゲーム性に大幅な進化が見られ上級者にも満足いくような出来になったと思います。楽曲中に降ってくるオブジェクトの調整もしっかりディレクションしています。そして、対戦の見どころの一つに「JUST REFLEC」があります。対戦相手に軌道の鋭い強力なオブジェクトを打てるようになるのですが、これを打つタイミングが大きく勝敗に関わってくると思います。また、ロングオブジェクトや2TOPオブジェクトにも「JUST REFLEC」は反映されるので打ちどころには研究が必要ですね。

――ロケテスト中はご自身も[illegible]プレイヤーと対決していたそうですね。ずばり、『REFLEC BEAT』プレイヤーとしての自信はいかがですか？

DJ YOSHITAKA 現状は全国トップだと思います（笑）。それくらい自分でもプレイは重ねているので、自信はありますよ。俺が作ったゲームで俺が下手なわけがない!! [illegible]抜かれること間違無しですが、[illegible]壁として立ちはだかろうと思います（笑）。

――プレイヤーとして[illegible]（笑）。それでは、e-AMUSEMENT PASSを使ったやり込み要素についてはいかがでしょう？

実に15回以上ロケテストを重ねて完成した本作。シンプルな操作性だが、カジュアルにもヘビーにも楽しめるBEMANIイズムはしっかり受け継いでいるのだ。

リフレクはみだし情報　カスタマイズ音は電子音の数パターンをはじめ、バレーボールやテニスボールを打った音などバラエティ豊かにそろっている。自分に合ったリズムの取りやすい音をチョイスしてスコアを伸ばしていこう。

BEMANIファンなら絶対に見逃せない楽曲のラインナップに仕上がっています。

DJ YOSHITAKA 気合いで限界までやり込み要素を詰め込みました。e-AMUSEMENT PASSを使うと楽曲やカスタマイズが解禁されるので、解禁をしていくだけでも長く遊び続けられますよ。プレイ回数を重ねればうまくなる実感も得られますし、解禁もできて二度うれしいはずです。中でもカスタマイズはオブジェクトを弾いた音から爆発のエフェクト、[illegible]まな[illegible]を変更できるので、自由度が非常に高くオススメです。気分や楽曲に合わせて音を変えれば、同じ曲でもタッチしたときの楽しさに違いが出ると思いますよ。

——ゲーム筐体やメインビジュアルなどで「紫と[illegible]」[illegible]をお聞かせください。

DJ YOSHITAKA [illegible]にもお気に入りの色[illegible]たとき赤・青・黄・[illegible]で紫を使えば男性な[illegible]することができ、男[illegible]インスピレーション[illegible]しました。

——[illegible]デザインは大きな円がインパクト[illegible]ですね。

DJ YOSHITAKA [illegible]

[illegible]目を引きやすいものに仕上がり、幅広い年齢層のお客さんに興味を示してもらえると思います。LEDもふんだんに使用しているため、暗い場所に設置してもライトアップされるおかげで綺麗に見えます。[illegible]筐体を[illegible]しているという点では、[illegible]が後ろではなく横について[illegible]です。このおかげで壁にぴったり張り付けても遊べる。でも、これはプレイヤーにとってはあまり関係ない話だね（笑）。

beatnation Recordsメンバー勢ぞろい。サウンド部分にも注目!!

——『REFLEC BEAT』のサウンドコンセプトをお聞かせください。

DJ YOSHITAKA 基本的にはライセンス曲を中心に、みんなが遊びたいもの、これがあったら面白いだろうというものを集めました。このゲーム性ならどんな楽曲でも楽しめるので幅広く収録しています。

——beatnation Recordsのメンバーも参戦しているとお聞きしましたが、オリジナル部分も期待できそうですね。

DJ YOSHITAKA 今回はサウンドディレクションも僕が兼任しています。つまりサウンド関連の商品や企画はbeatnation Recordsのレーベル作品となります。BEMANIシリーズ全機種のプレイヤーがプレイしたくなるようなラインナップをかき集めておりますので楽しみにしてください。ビーマニアーティスト期待の新人の楽曲も入っていることも注目ですね。

——前号のインタビューでは掲載できませんでしたが、『REFLEC BEAT』では星野奏子さんが作詞作曲を担当された楽曲も収録されているそうですね。

DJ YOSHITAKA いくつかあった星野さんの楽曲候補を聴いていて、これはBEMANIユーザーの心をつかみそうだなと思って選んだのが、たまたま星野さんの楽曲でした。安定感があり、ゆっくりと人の心をつかんでいくメロディーではないでしょうか。僕自身も相当気に入っています。

——『REFLEC BEAT』のイベント展開や他機種との連動についてはいかがでしょうか？

DJ YOSHITAKA 店舗イベントや大会などは積極的に開いていきたいですね。ライブもやっていきたいし、『REFLEC BEAT』を絡めたイベントでアクティブに動けたらいいかなと思います。稼動後は『REFLEC BEAT』公式Twitterも始める予定なので、みなさんフォローよろしく!! 他機種との連動も考えているので、BEMANIシリーズの輪をさらに広げていきたいと思います。

——Twitterで告知してDJ YOSHITAKAさんと対戦できるようになると一層盛り上がりそうですね。最後にこれから『REFLEC BEAT』を始めるユーザーの方やDJ YOSHITAKAファンにコメントをお願いします。

DJ YOSHITAKA 音楽のみにとどまらずBEMANIをプレイしてくれるみんながもっと楽しめる、もっと感動できる環境作りをしていきますので、応援よろしくお願いします。『REFLEC BEAT』はシンプルだけどやり込むうちに奥深さが見えてきて、気付けばどっぷり浸かれるゲームに仕上がっていますのでぜひプレイをしてください。

BEMANIシリーズの定番からライセンス曲まで多彩なラインナップ!!

DJ YOSHITAKAが満を持して送るライセンス＆オリジナル楽曲のリストを一部先行公開！ ライセンス曲はこれらのほかにもcapsuleやDE DE MOUSEなどクラブシーンで活躍する有名アーティストの曲も収録されているぞ！ オリジナル曲ではDDRシリーズからTAG、移植曲では人気急上昇中のピンクターボの「starmine」などを収録。そして68ページではRyu☆＆kors kが『REFLEC BEAT』用に書き下ろした完全新曲「Sakura Reflection」と「Gymnopedie -kors k mix-」について語っているのでファンの方はお見逃し無く！

ライセンス楽曲

曲名	アーティスト名
SHINE×SHINE×SHINE×SHINE	エイプリルズ
[illegible]	MINMI
[illegible]	大塚 愛
[illegible]	-
[illegible]	fripSide
[illegible]	GIRL NEXT DOOR
[illegible]	サカナクション
[illegible]	
[illegible]	MEG
[illegible]	坂本冬美

コナミオリジナル楽曲

曲名	アーティスト名
[illegible]	TAG
[illegible]	Ryu☆
[illegible]	CULTVOICE by S.S.D.PRODUCTS
[illegible]	kors k
[illegible]	星野奏子
[illegible]	ピンクターボ
[illegible]	EeL
[illegible]	kors k Lovers DJ Yoshitaka
[illegible]	猫叉Master
[illegible]	紅色リトマス

オススメの楽曲は今月発売されたばかりのGIRL NEXT DOOR「Ready to be a lady」。最近テレビでも良く耳にする楽曲だ。この曲以外にもGIRL NEXT DOORの楽曲が収録されているぞ。

Licensed by AVEX ENTERTAINMENT INC.

リフレクはみだし情報　DJ YOSHITAKAオススメ楽曲の2曲目はGTS feat. BABY M「LAST CHANCE」。世界のクラブシーンを賑わせてきた大物ユニットが贈るHOUSEサウンドを『REFLEC BEAT』でたん能せよ!!

初めての機種だからすごい燃えたね。ロケテでプレイもしたよ。(Ryu☆)

Ryu☆

「ハッピー」などのBPMが速くアゲるサウンド作りに定評があり、『ⅡDXシリーズ』の盛り上げ役の筆頭ともいえるコンポーザー。11月3日に待望の2ndアルバム「AGEHA」が発売される。

期限は一週間!? 人気コンポーザーに聞く楽曲制作の背景

——今回は『REFLEC BEAT』特集ということで、Ryu☆& kors kさんにも来ていただきました。早速ですが、『REFLEC BEAT』に提供された楽曲についてコメントをお願いします。

Ryu☆ 「Sakura Reflection」は海外版『DDR UNIVERSE3』に収録された「Sakura Storm」、『DDRX2』用に書いた「Sakura Sunrise」に続くSakuraシリーズの続編ですね。和のテイストをふんだんに練りこんだ楽曲に仕上がってます。納期がすごい早くて、YOSHITAKAさんから「Ryu☆ちゃん。今、暇?」って連絡が来て一週間で作りました(笑)。

kors k 俺もYOSHITAKAさんから「コロちゃん。今、暇?」って連絡が来て締切が大変だったよ(笑)。

DJ YOSHITAKA 僕の中でここぞという時に頼りになる二人だからね。急な仕事でもきっと期待に答えてくれると信じて連絡しました(笑)。

kors k そう言われるとうれしいとしか返せない(笑)。ところで、「Sakura Reflection」の曲名は『REFLEC BEAT』から取ったの?

Ryu☆ そうそう。初めての機種だからすごい燃えたね。ロケテでプレイもしたよ。直感的で分かりやすいゲームだから、リズムの取りやすさを意識して作曲しました。プレイ時のそう快感には自信があります。

——実際に『REFLEC BEAT』をプレイした感触はいかがでしょうか?

Ryu☆ タッチパネルでオブジェクトを飛ばす感覚が新鮮で面白かったですね。僕がロケテストに行った時よりも大分ゲーム性が変わっていると聞いたので、本稼働が楽しみです。

——kors kさんはクラシックの名曲「ジムノペディ」のリミックスに挑戦されてますね。

kors k これはYOSHITAKAさんから指定を受けて制作しました。曲は有名だったので知っていましたが、BEMANIシリーズで自分がクラシックのリミックスを担当するのは初めてだったので、すごい新鮮で楽しかったです。後は、アルバム『Ways For Liberation』からYOSHITAKAさんとのコラボ曲「Juicy」も収録されていますよ。

DJ YOSHITAKA 『REFLEC BEAT』はRyu☆& kors kが大活躍してますからね。今回紹介した楽曲以外にも収録しているので期待してください。

Ryu☆渾身の2ndアルバム「AGEHA」の正体に迫る!!

——Ryu☆さんは11月3日に待望の2ndアルバム「AGEHA」が発売されますね。アルバムのコンセプトや制作の逸話などがあればお聞かせください。

Ryu☆ 逸話ではないのですが、アルバム制作のおかげで痩せました(笑)。きちんと食事をすると眠くなるので、ビタミンドリンクを飲みながらの作業が中心になりきつかったです。収録曲については『ⅡDX SIRIUS』に収録されていた「Light Shine」をはじめとしたBEMANI曲のロングバージョンから、クラシックなどのリミックスやオリジナル書き下ろし曲を含めた全20曲になっています。『REFLEC BEAT』にはテトリスのテーマでおなじみの「コロブチカ」のハッピーハードコアリミックスを提供しています。

——タイトルの「AGEHA」は『ⅡDX RED』に収録されている楽曲と一緒ですね。

Ryu☆ 実は「starmine」を作る前からタイトルは決まっていました。自分の中でアルバムを出すときは一枚目は「starmine」、二枚目は「AGEHA」とイメージを固めていたので、確定的な路線で流れていった感じです。自分の中では次のアルバムのタイトルも決定してます。後はkors kとのユニット「The4th」の活動も広げていきたいかな。

——「The4th」の名前の由来を教えていただけますでしょうか?

Ryu☆ これは『ⅡDX 4thstyle』から名前を取りました。僕らがBEMANIシリーズで活動するきっかけとなったゲームなので、名前をつけるならば、ここは外せないかなと。

kors k ユニット名の会議はあっさり決まったよね。やっぱこれでしょ? って感じて、お互いの意見がすぐに一致しました。「starmine」に提供した「Force of wind」は4thとForceをかけたタイトルになっています。

Ryu☆ 今はアルバムに楽曲提供だけだけど、そろそろBEMANIシリーズにも参入していきたいね。

kors k やっぱりゲームで遊んでほしいしね。いつでもオファーお待ちしております(笑)。

——「The 4th」の活躍にも期待がかかりますね。それでは最後にファンの方へメッセージをお願いします。

Ryu☆ これからも楽しいことにチャレンジしていきますので、「AGEHA」ともどもRyu☆の応援よろしくお願いします。後はライブをやりたいです。コナミさんお願いします(笑)。

kors k ライブや楽曲作りのほかにも、最近は動画配信などに興味が出てきました。今は忙しいのでまだまだ先の話になると思いますが、実現できたら、その時は応援よろしくお願いします。

YOSHITAKAさんとのコラボ曲「Juicy」も収録されていますよ。(kors k)

kors k

ハードコアミュージックを中心にダンストラックを提供するコンポーザー。「S2TB」というレーベルを立ち上げアルバムをリリースするほか、クラブイベントなどDJとしても活躍している。

リフレク はみだし情報　11月3日発売のRyu☆さんの2ndアルバム情報は96ページからの「アーケードサウンド調査団」でも紹介掲載されているぞ!! こちらも合わせてチェックしてみよう!

特別無謀企画!?

KONAMIチームvs.アルカディアチーム ガチンコ対戦スペシャル!!

参加選手

KONAMIチーム	アルカディアチーム
○DJ YOSHITAKA (REFLEC BEAT ゲームディレクター)	○ハナダ (アルカディアBEMANIシリーズライター)
○SUZUKI (KONAMI PRチーム)	○名波シュン (アルカディアノベル原作者)

掟やぶり!? 開発者とのゲーム対戦が実現!!

アルカディアライターたちがDJ YOSHITAKA率いるKONAMIチームと勝負!!

無謀にもKONAMIチームに挑戦!

今回『REFLEC BEAT』稼動直前特集記念!! ということでKONAMIさんに何か読者用プレゼントをもらえないかと相談をしてみたところ、DJ YOSHITAKAが「じゃ僕と『REFLEC BEAT』で対決して勝ったらプレゼントを渡しましょう。負けたら[illegible]ページということで!」との返事をいただいたので、無謀にもゲーム開発者であるDJ YOSHITAKAに『REFLEC BEAT』で勝負を挑むことが決定! [illegible]されたプレイヤーたちの集うアルカディアが勝ち[illegible]しましょう。ということで、KONAMI PRチームのSUZUKIと編集部にて偶然!? 遭遇したアルカディアノベル原作者の名波シュンを交えてチーム戦を開催。先鋒対決は見事名波シュンの勝利。SUZUKIいわく、DJ YOSHITAKAが近くにいて緊張したのが敗因だと言いましたが、それはそれ。二戦目のハナダが勝てば見事プレゼントゲットできると意気込みましたが、結果はDJ YOSHITAKAのタッチテクに大差をつけられて惨敗。ココで引き下がるわけにもいかず、アルカディアチームから泣きの一回をお願いするとともに、DJ YOSHITAKAから『REFLEC BEAT』の必勝テクを伝授していただいたぞ!

アドバイス&練習時間をもらい再戦!

アドバイスをもらったハナダが満を持してDJ YOSHITAKAに再戦! 一曲目はスコア能力の勝負ということで低難易度曲を指定。JUST REFLECが綺麗に決まる+FULL COMBOのコンボで見事に勝利をつかみ取る。二曲目は少しレベルを上げてMEDIUMの曲を選ぶが地力の差が出て僅差で敗北。そして三曲目はkors k Lovers DJ Yoshitaka「Juicy」HARDを選曲。レベル8の難易度についていけず、大差をつけられてゲームセット。貴重な体験に感謝すると共に、今月の特集を約束するのであった。

[illegible]大勢でのチーム戦もきっと[illegible]

さすが『REFLEC BEAT』全一を名乗るだけありアドバイスも的確。JUST REFLECを繰り出すコツなどを伝授してもらったぞ。って攻略ライターがアドバイスを受けてちゃ仕事にならない!?

やはり全一の壁は分厚かった……。それでもアドバイス後は奇跡的に一勝をあげる。上級プレイヤーとも楽しく対戦できるのも本作の魅力だ。そしてKONAMIチームの温情でプレゼントも無事にゲットしてきました(笑)。

対戦を終えて

DJ YOSHITAKA	SUZUKI	ハナダ	名波シュン
僕は勝敗にはこだわりません。僕がこだわるのはそのラウンドにドラマがあったかです。やはり人生においてドラマティックな展開とは……って何の話ですかこれ!?	チームは勝利しましたが、個人的には悔しいです。選曲権を多めに渡しちゃったし、睡眠不足だし……。ええ、すべて言い訳です。	互いにコンボをつなぎ続けると楽曲とクラップ音が絶妙に絡みあってそう快感抜群!! 勝っても負けても面白いゲームなので友達とぜひ遊んでください。	とっつきやすくて奥が深い! 楽しかったです。うまい人のプレイ見ると音ゲーって世界観が変わりますね。いっちょやり込むかな!!

DJ YOSHITAKA直伝 リフレクのコツ!

『REFLEC BEAT』はミスをすると減点されるシステムなので、無理にJUSTを狙うことよりも、向かってくるオブジェクトを確実に返して極力ミスを減らすことを意識することが大切。オブジェクトの対処に慣れてきたら、対戦のカギを握る「JUST REFLEC」に挑戦だ!

JUST REFLECを使いこなせ!

JUST REFLECはJUSTのタイミングでオブジェクトをタッチしてスライドすることにより、通常よりも鋭い軌道を描いたオブジェクトを放てる『REFLEC BEAT』における必殺技だ。打つだけでも高スコアが取得できるので、中央のJUST REFLEC GAUGEが一本以上溜まったらガンガン使っていこう。特殊な動作なので、まずは簡単な難易度でJUST REFLECを放つ感覚を覚えること。オブジェクトを指でタッチした瞬間に指を斜め上方向へスライドさせるのがコツだ。JUST REFLECを打つ感覚がつかめたら、次はオブジェクトをタッチ→スライドと打つ癖をつけること。こうすれば、オブジェクトの配置が難しくなってもJUST判定が取れていれば意識せずにJUST REFLECが打てるようになるぞ。JUST REFLECを自在に放てれば『REFLEC BEAT』がさらに面白くなるのでぜひマスターしよう!!

オブジェクトの配置を覚えて難しい個所で打てるのが理想。2TOPオブジェクトとなって跳ね返る場面でJUST REFLECが打てれば非常に強力だぞ。

リフレクはみだし情報　ハナダのぼやき:DJ YOSHITAKAさんが本当に強かった!! JUST REFLECの使いどころや高難易度の譜面に対してミスも少なく完璧です。稼動後もネット対戦に出現する予定とのことなので、だれか僕の仇を討ってください(泣)。KONAMIチームの温情でいただいたプレゼント「DJ YOSHITAKAサイン入りポスター」の応募の詳細は3ページをご覧ください。

Resort Anthem beatmania IIDX18

The ultimate system beatmania deluxe version.

beatmania IIDX 18 Resort Anthem
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：DJシミュレーションゲーム
■操作方法：7ボタン+1ターンテーブル
■発 売 日：9月15日(稼働中)
■使用基板：—

稼動から一カ月が経ち、プレイヤーはそろそろ隠し曲の詳細が気になってきた模様? ということで、今月はJAPANツアーのデータを一気に紹介していくぞ!!

JAPANツアーを遊びつくす!

DELLARポイントを使ってさまざまな要素を解禁させていくJAPANツアー。解禁に必要なDELLARポイントは下記の表にまとめておいたので、レーンカバーなどのカスタマイズ狙いのプレイヤーは解禁ルートの参考にしてみよう。OTHERルートは復活曲を中心に構成されており、「真夏の花・真夏の夢」などの楽曲はCN譜面が追加。そのほかにも今までHYPERまでしかなかった楽曲にANOTHER譜面が解禁されるなど、DPメインのプレイヤーは遊ぶ曲が大幅に増えているのでここから解禁するのもアリだぞ。

JAPANツアーの最後に解禁される「Dances with Snow Fairies」。目まぐるしく変わる曲調の中に凝縮されたDr.Hondaの世界観はまさにトレンディの一言。

KONAMIを代表するユーロコンポーザー NAOKIの「DM STAR ～関西 energy style ～」。曲中はDDRシリーズの名曲「B4U」を彷彿させるパートが入っているのに気づいたかな?

解禁ポイント表

NORMAL	ポイント	HYPER	ポイント	ANOTHER	ポイント	OTHER	ポイント
Raise your hands	100	Raise your hands	200	Raise your hands	300	Under the Sky	100
レーンカバー(Leaving…)	200	レーンカバー(金網)	300	レーンカバー(sigsig)	400	ヒマワリ	300
WE LOVE SHONAN	200	WE LOVE SHONAN	300	WE LOVE SHONAN	400	追加譜面A	500
ターンテーブル(トラン)	300	ターンテーブル(JOJO)	400	ターンテーブル(デルタ)	500	LOVE SHINE	700
DM STAR～関西 energy style～	300	DM STAR～関西 energy style～	400	DM STAR～関西 energy style～	500	真夏の花・真夏の夢	900
レーンカバー(内部フレーム)	400	レーンカバー(Zenius)	500	レーンカバー(空)	600	追加譜面B	1100
ELECTRIC MASSIVE DIVER	400	ELECTRIC MASSIVE DIVER	500	ELECTRIC MASSIVE DIVER	600	Pink Rose	1300
爆発(初代)	500	爆発(9th style)	600	爆発(オレンジ)	700		
レーンカバー(KAMAITACHI)	500	レーンカバー(タオル)	600	レーンカバー(コスモス)	700		
Dances with Snow Fairies	600	Dances with Snow Fairies	700	Dances with Snow Fairies	800		
合計	3500		4500		5500		4900

ＩＤ	アイテム名	PLAYSTYLE	セット
追加譜面1	Clione	SP,DP	A
追加譜面2	EDEN	DP	A
追加譜面3	Close My Eyes for Me	DP	A
追加譜面4	ZERO-ONE	DP	A
追加譜面5	ABSOLUTE	SP,DP	B
追加譜面6	With you…	DP	B
追加譜面7	ラクエン	DP	B
追加譜面8	Make A Difference	DP	B
追加譜面9	LASER CRUSTER	DP	B

長く続いたせんごく時代もいよいよ終戦が近い!?　今回は強力なロボ軍団との対決や新オジャマの情報を公開していくぞ。pop'n music 19 TUNE STREET稼動前に遊びつくしておこう。

ポップンミュージック18 せんごく列伝
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日 ：1月20日(稼働中)
■使用基板：—

ロボ軍団を倒せ!

数々の激闘を繰り広げてきたボスバトルもいよいよ最終戦!!　ラストはゲーム中に登場するロボットキャラを集めたロボ軍団との闘いだ。出現ボスは体力が多いのが特徴。そのほか、ステータスや勝利後に取得できる称号を表にしたので、参考にしてほしい。

称号

条件	称号名
ロボ軍団を1回倒す	メカニック
ロボ軍団のメンバーをそれぞれ1回ずつ倒す	ロボ博士
ロボ軍団を合計20回倒す	おやっさん

ついに完成!ロボ軍団

BOSSキャラクター	エキドナ	スシン	ミステル・ブンガーノ	フィーバーロボ	キリコ
テーマオジャマ	ファットポップ君	ファットポップ君	ファットポップ君	ファットポップ君	ファットポップ君
専用オジャマ	HIDDEN	ダーク	上下プレス	スライド	ダーク
	色々バラバラポップ君	地震でぐらぐら	上下プレス&プレス	ツインビー	強制ハーフスピード
体力	やや多い	すごく多い	すごく多い	多い	やや多い

新オジャマをゲット

「鬼オジャマ検定」でEランク以上を取得した後にNET対戦をプレイすると、終了後に「スライド」というオジャマが獲得できるぞ。NET対戦で取得した後は超チャレンジモードで選択して遊ぶことが可能だ。

スライドはその名の通りレーンが右側にスライドするオジャマのこと。レーンの見た目に騙されず、カラーを見分けてボタンを押すことで対処しよう。

ポップンはみ出し情報　新たなポップン検定も登場!　交互連打が多く登場する「交互連打検定」、難しいオジャマ満載の「鬼オジャマ検定」、あさきの楽曲に挑戦する「あさき検定」の三種類。ボスバトルとあわせて、ぜひチャレンジしてほしい!

世界で一番、「ビーマニ」愛にあふれた楽園

BEAT FREAKS ビーマニ・ファンカフェ

SUPER STAR 満 -MITSURU- pre. 読者お悩み相談室 You Are my Wife —お前たちはオレの嫁—

数々の悩める読者を導いてきた当コーナも今回で四回目。今月もお悩みをズバっと解決していく! 解答のところどころにかわいらしい一面も(笑)。

SUPER STAR 満 —MITSURU—
Profile
出生の多くが謎に包まれた「ビーマニ」界きってのスーパースター。代表楽曲「She is my wife」でその名を宇宙に知らしめたリビングレジェンド。

■SUPER STARさんに質問です。なぜオンリーワンになれたのですか? どうしたらオンリーワンになれますか?
(茨城県/へりね)

オンリーワンへの絶え間ない努力と、成功へのビジョンを描き続けたからだろう。オンリーワンへの道は決して簡単ではない。しかし、あきらめない限り道はいつもそこにあるはずだ。

■いつもこのコーナーを楽しみにしています。私は人見知りで友達がつくれません。どうしたら人見知りを直せますか? ちなみに高校二年生です。
(埼玉県/スマッシュフィーバー)

オレのように自分に自信を持てばおのずと道は開けるはずだ。少しずつでもかまわないから会話を成り立たせる経験を重ねていくとそれが自信に繋がる。日ごろから何かしらの話題を持っていると便利だぞ!

■数々の偉業を成し遂げているであろうSUPER STARさんですが、次の目標について教えてください。
(神奈川県/ブレイク)

いくつか目標はあるが、一番は火星に到達する事かな……。

■オンリーワンな料理人を目指して勉強中の学生です。SUPER STARさんの好きな食べ物はなんですか。ぜひ参考にさせてください!
(岡山県/だんとつ)

ズバリお答えしよう! ハンバーグだ。

■なにもかも完璧にこなすイメージなSUPER STARさんですが、苦手なモノなんてあるんでしょうか。
(東京都/○○高校軽音楽部2年)

ズバリお答えしよう! ブロッコリーだ。あいつのせいでオレは……オレはッ!!!

■もし、今の仕事以外に就くとしたら何をしたいですか。
(新潟県/猛虎魂)

もう、SUPER STAR以外考えられない……。

■念願のペット(コーギー ♂)を飼うことになりました! オンリーワンな名付け親になってもらえませんでしょうか。
(埼玉県/ウェルシュ)

SUPER CORGI 優-MASARU-はどうだろうか。もしくはONLY ONE FAMILIAR 聡-SATOSHI-も捨てがたい。

■高校二年の男子です。今年こそは楽しいクリスマスにしたいと思い、片思いの女の子に告白をしようと思います! おすすめのシチュエーションがあったら教えてください!!
(高知県/orz)

ドシャ降りの雨の中、過去の過ちをすべて洗い流すかのように傘も差さずに一人たたずんでいる。ずぶ濡れの猫をそっと抱き上げ「大丈夫か?」と声をかけると雨が止み、日が差し始めた。振り返るとキミがいて、そっと微笑んでくれた。この時に告白すれば間違いないだろう。オレにはわかる。

お前たちからのお便り楽しみに待ってるぜ……

音乃の読者イラストコーナー

テーマ:体育&文化祭

(大阪府/SEN@オム)

(福岡県/もこノイド)

(福岡県/赤松セリ)

(神奈川県/礼華都ゆっく)

体育祭といえばやっぱりリレーですよね♪ 勝負の行方が気になります!!

こちらも体育祭での定番「借り物競走」。ヴィルヘルムのマスクって借りれるの!?

次回のテーマは「お正月」です!!

お便りはこちらまで! 秋の夜長は新作ラッシュのBEMANIシリーズで決まり♪ イラストコーナーのテーマはついに新年「お正月」。あて先はbeatraizing2009@arcadiamagazine.comまで。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOK! 引き続きSUPER STARへの質問も同じ宛先で大募集中です!

アルカディアノベル第五弾

「闘劇物語」

原作:名波シュン
メインビジュアル:憂

本編のあらすじ

「闘劇」。格闘ゲーム界の一大イベントを目の当たりにした主人公は、自分もその舞台に立つ決意をする。

仲間を集め、鍛練に励み、数々の強敵を打ち破っていく主人公達。しかし、そこに立ちはだかったのは、「闘神」と呼ばれる格闘ゲーム界の生ける伝説だった……。

明くる日の青春を追い求め、さまよう主人公の行く末に待つのは、勝利か敗北か?　手に汗握る、ライバル達との死闘。ゲーマーすべてがその生き様に思いをオーバーラップせざるを得ない、感動巨編。ゲーマーだけにしか見いだせない極地に主人公が至る瞬間、光さす窓から映し出される陽光にすべての思いが収束される。

中堅戦、相手は「春麗」を完成させた男と評される「ムキ」。

高い機動力で常に相手の意表を突き、かく乱しつつ相手を押さえ込む。一つひとつの動作すべてに無駄が無い、華麗な立ち回りで知られる。「格闘ゲーム五神」のうち第二位で、「醍醐」提唱の「醍醐五車星」の筆頭、らしい。

バトルが始まる。

トシさんの思い切った跳び込みは悠々とつぶされる。すかさず、着地を狙われるが、昇龍拳で返す。そして、跳び込みから波動拳。「ムキ」はそれをガードし、正面から足払いを狙う。しかし、トシさんはそれを昇龍拳で返す。また、跳び込む。

あ、少し早い、投げられる。

と思いきや、着地と同時に昇龍拳を繰り出す。「ムキ」はそれをガード。昇龍拳の着地のスキに、足を払いに行く「ムキ」春麗。

……いや、フェイントだ。足を払うと見せかけて、トシさんの連続昇龍拳を誘っている。

しかし、トシさんのケンは昇龍拳を悠然と着地し、「ムキ」春麗を見下ろす。

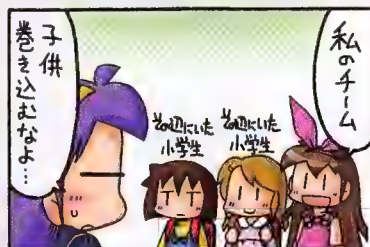
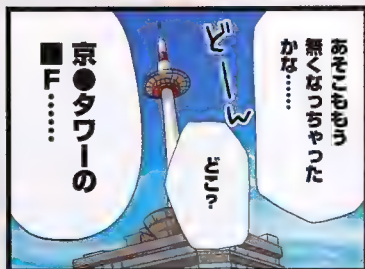
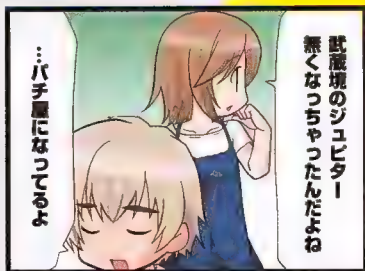
息をつかせぬハイレベルな攻防に、会場は息を飲んでいる。

利那、「ムキ」春麗がケンに投げを打つ。そもそも「技の発動モーションが存在しない」投げ技は、トシさんの密かな弱点だ。すかさず、トシさんが転んだところをトンボ返りからの膝落としで、起き上がりを攻める。リバーサルの昇龍拳をも無効化する、エグイ角度だ。トシさんはそれをガード。それを見て、「ムキ」は投げを打つ。すんでのところでかわしたが、起き上がりに跳び上がりざまのカカト落としでケンを……。いや、これはトシさんが昇龍拳で強引にはたき落とした。そして跳び込む。ヒットした!　足払いをキャンセルして波動拳!　そして昇龍拳だ!!

トシさんが、画面を向いたまま背中越しにブイサインを見せる。　（本文より抜粋）

1　こんにちは、名波シュンです。今回は前号でちらりとお伝えした通り、場所を現在に移しての正統派青春ノベルとなっております。いろいろとつたないところもあるかとは思いますが、とても自分らしい、素敵な作品に仕上がっています。一回読んで楽しく、二回目には奥深く、三回目にはさらに感動できるような。そんな作品といえるかもしれません。

本編を読むと100倍楽しくなる4コマ劇場

ただでさえ面白い格闘ゲームの対人戦を３対３のチーム戦にするなんて、もうこりゃドラマが生まれない訳がない世界！　そんな世界の頂点に君臨するトッププレイヤーたちを心から尊敬しています。（IKa）

度重なる練習の末、、やっと「狙ったタイミングで昇竜拳が出せるようになった」時の感動ってありますよね。起き上がりに攻められた時とか、対空とかで。自分にとってそれはつい最近のことです。（幸宮チノ）

特別推薦文

「闘劇」総合プロデューサー 猿渡雅史が語る「闘劇物語」

本作は「闘劇」をテーマにしたフィクションだが、非常に現実的だ。

「闘劇」にはさまざまな年齢層のプレイヤーがエントリーしている。下は中学生から上は40歳オーバーまで、学生から妻帯者まで、多い時はのべ3万人近いプレイヤーが予選に足を運ぶ。自分は、出場しているすべてのプレイヤーに、それぞれのドラマがあると思っている。全国決勝大会に出場できるのは、わずか700名程度だが、それとて700通りのストーリーがあると思っている。

だからこそ、フィクションでありながら、非常にリアリティを感じるし、きっと日本のどこかで、こんなドラマが起っててもおかしくない……なんて思う。

「闘劇'10 FINAL」で掲げたテーマは、「勝ち負けじゃなく、自分が前に進むため」である。結果を恐れて、何も行動しなければ、何も得ることはできない。少なくとも「闘劇」で優勝するためには、大会に出場することから始めなければならない。動機や目的は何でもいい。出場した者と、出場していない者では、すべての面において出場した者のほうが先に進んでいる。大会に参加するという「実体験」は、何にも変え難いものだからだ。

そんな体験のひとつとして、このドラマは描かれている。

ぜひとも「闘劇」や「ゲーム大会」に興味がある人は、この物語を読んでみてほしい。そして実際に「闘劇」に参加したことがある人にとっても、共感できる部分があるはず。この言い知れない高揚感や緊張感や、ゲーマーの生き様を発露できる場の空気感を、ぜひとも味わってほしい。

twitter特別企画

公式アカウントのRT（リツイート）で MHP3rd（モンスターハンターポータブルサード）プレゼント!!

編集部からまさかのプレゼント！

「アルカディアノベル」新作解禁時（毎月第二金曜日）から一カ月間、アルカディア公式アカウント（http://twitter.com/arcadiamag）の関連ツイートをリツイート＆フォローされた方の中から抽選で２名様に、「モンスターハンターポータブル 3rd」をプレゼント！　更新日に乞うご期待！

アルカディアノベルはファミ通.com特設サイト

http://www.famitsu.com/novel/#arc

毎月 第二 第四 金曜日 更新!!

著者の戯れ言 2

いろいろな仕掛けやギミックが施されているこの「闘劇物語」ですが、まずは格闘ゲーム好きなら思わずニヤリとしてしまうようなキャラクターたちに注目していただけたら幸いです。特に物語の鍵をにぎるトシさんには内部でファンが続発中とか!?　ともかく、「闘劇」という楽園に、青春という人生をからめたこの作品。ぜひ、一読いただけたらと思います。　ツイッター→http://twitter.com/NANAMI_syun/

ギャルズ☆アイランド 萌え部

夢の世界にたたずむ使い魔

格闘ゲーム業界に燦然と輝く人気シリーズ『メルティブラッド』の登場キャラクターの中から「ヒナコレ」などの著作や数々のゲーム原画家として活躍するシロガネヒナ先生がレンを萌筆! 夢の世界に住む使い魔の可憐さとはかなさに注目!!

レン

誕生日:9月9日
身長:132cm
体重:33kg
スリーサイズ:B63/W48/H61

TYPE-MOONからのコメント

ほとんどしゃべらないレンと、ネタキャラとしての道から逃れることのできそうにないツンデレ白レン。そんなWレンをシロガネヒナさんが可憐で儚げな感じがよくでている綺麗なイラストに描いてくださって大変うれしいです! ありがとうございます! こんなレンたちが夢に出てきたらずっと覚めないでいたいですね!

闘いの中に舞う、可憐な華

近年のアーケード格闘ゲーム事情を知る人なら、一度はその名前を聴いたことがあるであろう2D格闘ゲーム、『メルティブラッド』シリーズ。その一作目から出演を続ける人気キャラクターの一人が、今回のこのコーナーに登場するレンである。まず、このレンを語るにあたり、『メルティブラッド』シリーズは、同人サークル「TYPE-MOON」と「渡辺製作所」が共同制作したものであることをお伝えしておきたい。このため、レンの初出はTYPE-MOONが制作したビジュアルノベル『月姫』(つきひめ)のファンディスクにあたる『歌月十夜』(かげつとおや)となっている。

この『歌月十夜』において、レンは「使い魔であり、夢魔」として描かれ、ほとんど言葉を発さずに生きており、このミステリアスで儚い印象が、多くの『月姫』ファンの人気を集めていた。そして、『メルティブラッド』の世界でもその人気は拡大することとなり、ついには「白レン」というレンの「使われていない」部分から模されたキャラクターが登場することとなった。なお、白レンは慇懃無礼かつ饒舌で、言動ともに寡黙なレンとは正反対。いつの間にかファンの間で「ツンデレ」属性を獲得し、こちらも多くの人気を獲得している。

シロガネヒナ先生からのコメント

アーケードゲームはそれほど詳しいわけではないのですが、『メルティブラッド』は結構やり込んでいます! 個人的によく使ってたのは七夜志貴ですが(笑)、イラストは女の子をということだったのでWレンを。このレンや士貴のように、裏と表が対になったキャラクターがどうも好きみたいです(*´∇`)

サイン入り色紙プレゼント!
希望者はp003の応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください!

アルカディ屋

ten ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード 003021

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カードに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

割引期間2010年11月29日午前10時まで　※読者割引番号コードは毎号変更されます。

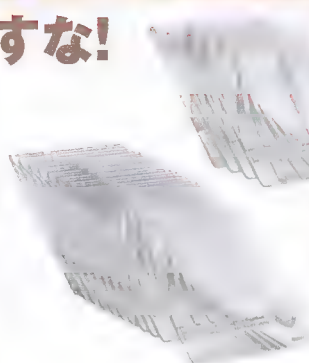
WCCF定番アイテムを買い逃すな！

『WCCF IC 09-10』の稼働を目前に控え、今年も専用バインダーが発売決定！　通常版とグッズ3種が追加されたDX版の2種が用意され、2011年1月20日発売。早速予約しておこう!!

<バインダーセット内容>
カードバインダー
9ポケットリフィル
チームインデックスカード
ICカードセット台紙
扉絵
プレイヤーカードリスト
ストレージボックス
オリジナルデッキケース
EXカード

<DX版のみ>
専用ICカード、キャリーケース、オリジナルデッキケース4種

付録にはこのカードが付属！

●WCCF IC 09-10 オフィシャルカードバインダー
商品コード103001
販売価格：DX版 10,290円[税込]
販売価格：通常版 7,140円[税込]

●WCCF IC 09-10 オフィシャルトップローダー
商品コード103002
販売価格：11枚セット 2,520円[税込]
販売価格：5枚セット 1,260円[税込]

こちらも定番のトップローダーで、枚数のバリエーションは5枚セットと11枚セットの2種類だ。必要な枚数を購入しよう。

新バージョンに合わせてローダーも交換しよう！

好評発売中！

購入特典はコレ！

エビテン限定の購入特典、オリジナルトップローダーをプレゼント！（数に限りがあります）

●WCCF IC 08-09 監督術読本（エビテン限定特典付き）
商品コード103003
販売価格：1,600円[税込]

付録にはこのカードが付属！

去年の靴が匂ったら買い換え時

●ALBERT MARKS
ラウンドトゥレースアップブーツ
商品コード103005
販売価格：6,800円[税込]
読者割引対象 -200円
■カラー（2色）：ブラック／ベージュ
■サイズ（5種）：25.0cm／25.5cm／26.0cm／26.5cm／27.0cm

そろそろ寒くなる季節。昨年のブーツを引っ張り出してみたら、手入れが悪くて何ともいえないスメルに……なんて経験はないですか？　そんなときは、新しい靴を新調だ！

手ぶら感覚で出かけよう

ポッケにむき身で小銭を入れてたから、穴が開いちゃった。そんな人にはうれしいアイテム。小銭とケータイ突っ込んで対戦に明け暮れる、ゲーマーの日常をサポートしてくれるだろう。

●ベルトポーチ メンズバッグ TRICKSTER KYLE
商品コード103004
販売価格：3,360円[税込]
読者割引対象 -200円

■カラー（4色）：ブラック／キャメル／ダークブラウン／カーキ
■サイズ：W80mm×H160mm、H120mm×D4mm
※本体ベルト装着部分の長さ200mm～240mm（調節可）

※摩擦や水濡れにより色落ちする可能性があります。

ほかにも商品を多数ご用意！詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード（手数料なし）　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

読者が創るゲーセンの未来

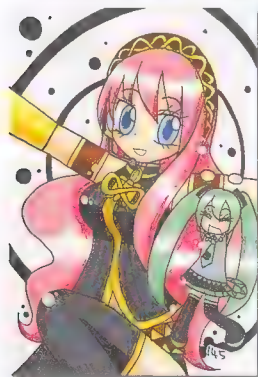
ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（アルカナ、ゴスゴス、銅雀台）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大瀑布）

（東京都　大沼ヨシザネさん）

ちょっぴり肌寒い日もあったりする今日このごろ。秋が過ぎ去ってしまう前に、アフロで読書の秋などはいかがでしょう。ついでに投稿の秋なんてのもいいものですよ。というわけで、今月も始まりなんだーゾ!　っと。

アフロCMYK

アーケードゲームのイラストだったら新旧問わず、稼動前のニュゲミからいにしえのレゲーまでなんでもござれの当コーナー!

（千葉県　ひよこさん）
Ⓗ今日も元気に歌えや踊れ。舞台はもちろんゲセンです!……にしても、ぶらさがりミクがカワイ過ぎる件。

（大阪府　ムンク園山さん）
☆これからはゲセでのゲームプレイ中にも彼女に会えちゃうって寸法DA!

（青森県　五森セキさん）
☆手持ちカードからの大集合。ウォーロックがカワイかロウ!

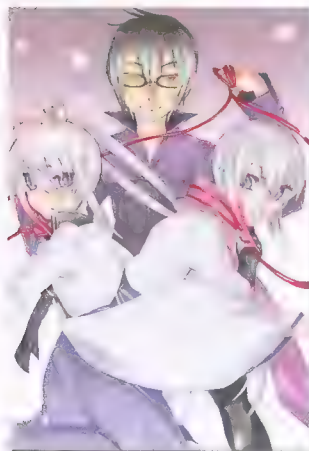
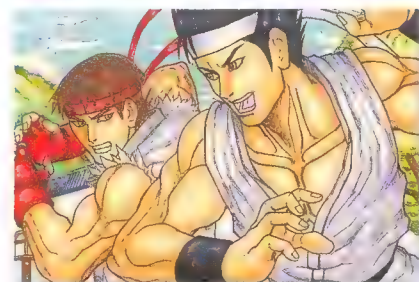
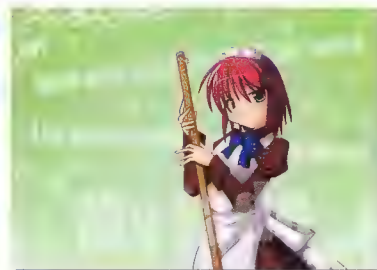
（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗアリサノスクーガー……だと……!?　カッチョ良いのでこんなゲームが出ればいい!

（群馬県　ニッチもサッチもアフロ君）
☆まるでアイレムの横ACTのようでも、れっきとしたクイズゲームなのです。

（新潟県　佐倉信士君）
☆長き地球生活でマフラーゲット!宇宙はさぞかし寒かろうて。

（広島県　るうやさん）
☆お腰に付けたヴィジュアルきびだんごを、ひとつ私にくださいな!

（神奈川県　やなせゆう君）
Ⓗ今日も今日とて、お料理以外をせっせとがんばる使用人業。

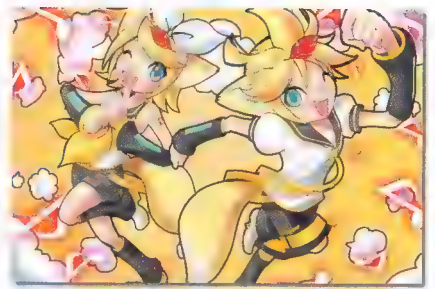
（新潟県　うなばら依吹さん）
☆さあ、開国するといいだろう。たぶん日本の夜明けぜよ。

（神奈川県　檜山xiaさん）
Ⓗむ、なにやらけしからん!!　と思いつつも、妙に納得しちゃったりするわけで。ナヌ!?

（宮城県　ステレオキャスター君）
☆セビキャンも火力グンバツだけど、現在鉄山靠も絶賛半分減るのでのっぴきならーヌ!

グラスユニバースを探せ!
眼劇'10 開催のお知らせ

メガネキャラの祭典、眼劇の季節がやってまいりました!参加方法はいたって簡単、お気に入りのメガネキャラのイラストを描いて送るだけ。カラー、モノクロ共に募集いたします。さらに毎年恒例、メガネの似合うキャラ"グラスユニバース"を（ほぼアフロヅの独断で）今年も決定!　皆様の投稿をお待ちしております。ビバ!　メガネ!!

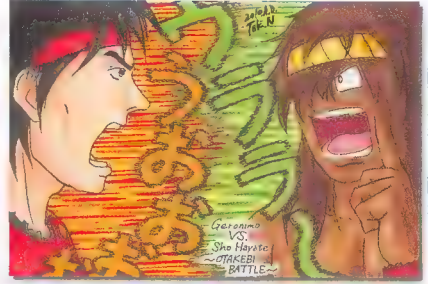
A-Fro回覧板　A-Froのヒミツ情報をこっそり教えちゃおう!　Ⓐマークが付いている掲載作品は、アフロヅが「グムー」とうなったナイスな作品。アルカディア特製図書カードをプレゼントしちゃうぞ。また、コメントの頭にⒽマークが付いている投稿者の方は、ホームページを運営されてます。本誌公式WEBサイト内の投稿者リンクからアクセスしてみよう!　→http://arcadiamagazine.com

これがサミット二次会DA!?

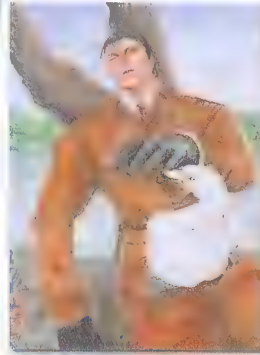
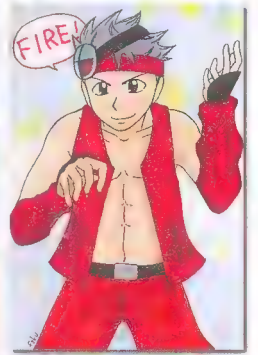
（大阪府　せのお東君）
☆青汁やサンマン人形の舞うサミット全貌が今ここに！　実は頼子とふみこの間違い説というハーデストな罠（笑）が発動しつつも、げっつ☆がこんがり串に!?

（奈良県　てつみん君）
☆こ、これは、マグロ二夜連続。ってことでsky?
まぐろ好きも大変ですなあ

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
H狐耳とシッポで、こぎつねこんこん。
なるほど、違和感ないどころか似合いまくり！

（新潟県　コンポジ君）
☆パステルカラーの似合う街の風景。
風に吹かれて、ちょっとそこまで

（千葉県　蒼樹さん）
☆ハガキが集まって領土さえ奪えれば(!!)『LoV』コーナー設立もありえますよ！

（神奈川県　西河"kodA・Y・U"貴教君）
☆向こうがブーメラン空手なら、こっちはトマホーク＋人間でトマホーク人間ズラ！

（福岡県　武術師某さん）
☆普段はりりしいディアラ嬢も、秋の夜長は読書をしながらちょっとだけリラックス

（山口県　水繰ロコさん）
☆闘劇ベスト4の半分が秀吉という大活躍！　援軍のかいもあるってもんです。

（茨城県　ボルシチさん）
☆湖畔にまどろむドラグノフの図。
冬はもう、すぐそこ。

（広島県　文月裕さん）
☆テンションマックス、エア火縄銃が火を噴くぜ！　ゴファー!!

続　紅（あか）に染まるまで　秋色アーケード

紅葉からハロウィンまで、先月に引き続きゲセからあなたへ秋をお届け！
読書、食欲、そして何よりゲームの秋!!

（茨城県　mikoko君）
H夕方になると、さすがにちょっと肌寒い。これからはそんな時のゲーセンでも一緒です！

（大分県　AKさん）
☆スポーツの秋とくればやっぱり体育祭。花形のリレー、相手にとって不足なさスギ！

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆ムム、2Pカラーってこんなだったのか。さっそく（原稿ほったらかして）ゲセで選んでみよう（逃ッ）！

（広島県　温井川天祐さん）
☆萌えない絵になってしまった……？　いやいや、めちゃくちゃ萌えてますよ、けしからんッ！　スピー。

（大阪府　YU☆3君）
Hコットンならきっと、いたずらもしつつWILLOWもいただきってあんばいかも。おのれ、2周目にコイ〜ンなど入れてやらん！

A-Fro回覧板　みなさんこんにちわ。闘劇'10 FINALにスタッフとして潜入してみたものの、馬車馬のように働かされて試合内容の記憶がほぼ皆無なげっつ☆です！　ギリギリリ……。さて、当アフロでは闘劇の観戦や参加はモチロン、地元のこんなイベントに参加したよ！　なーんて投稿も大募集中。文章投稿以外にも、イラストで表現していただいても全然OK。ドシドシ送ってくれっしゃー！

（埼玉県　ヨネヌマさん）
☆『マジアカ』の曲って全体的に落ち着くけど、決勝の曲とか聴くとちょっとあせる（笑）。

（愛知県　御影道行君）
☆10周年企画案「ゲーキャラ名セリフ」に早くも投稿が！　まさに「神風ッ！」

稼働まで待ちきれない！ ガンガン！音楽鉄砲玉

ロケテ段階であるにもかかわらずまさかのコーナー化！　人気だってガンガンなんだーゾ☆

（大阪府　ガンガンAすぎ君）
☆この新キャラ、文字通りマゼンタの髪色にアホ毛、ツインテとまるで隙がないよっ!?

（群馬県　NAGA君）
☆当然ZUNTATAの名曲が目白押し！　曲が分かるだけでかなりイケちゃうので、VGMファンにもオススメ！

（埼玉県　涼風君）
☆満を持して『ブラック★ロックシューター』がアーケードに殴り込み！　これか21世紀のゲーセンDA!!

（愛知県　瀬尾啄也さん）Ⓐ
☆これはかなり大作のチャムチャム切り絵！　いやさ、『サムスピ』的に言うならば斬り絵？

（愛知県　たいぷR君）
Ⓗただひとり、ずっとその時を待っている。3年前の復讐を果たすために。

（東京都　かすみななせ君）
Ⓗゲーセンからボーカロイドにメロメロきゅ〜、なんて方も多いのでは？

（東京都　宣教師コンドルフさん）
Ⓗその昔『スタースイープ』というパズルゲームがあったのです。かなりレアなので、発見したら即コインいっこいれる！

（福岡県　ありあさん）
☆セーラー服にヨーヨーといったら三姉妹でしょ！　……ん、姉妹？

（神奈川県　ZTOさん）
☆受験がんばってくださいネ。『ⅡDX』が待っていてくれますよ！

（大阪府　J・Bさん）
☆こう見えて腰の入った打撃を繰り出します。かりんお嬢様（だって）がんば（って）いる！　のでした。

（北海道　曖昧模糊さん）
Ⓗかの孫悟空の孫のソンソンの孫のソンソンさん。歴史があるんです。

（神奈川県　礼莱都ゆっくさん）
☆『LoVⅡ』より長靴をはいた猫の擬人化イラスト。宇宙刑事ギジンはまだまだ捜査続行中！

（東京都　よしみ君）
☆実は『ザ★ビシバシ』にもいたりして。気になる彼氏は跳んで弾んでラブジャンプするしか！

A-Fro回覧板　今月は『ミュージックガンガン！2』がコーナー化されましたが、投稿量の目立ったタイトルは稼働前でもコーナー化という無理矢理竜がアフロ流！　「宇宙刑事ギジン」のようにしばらくコーナー化していない作品でも、今回の礼莱都ゆっくさんのように送っていただければ復活のキッカケになるかも？　次ページでは「ゴスゴス帝国」がしれっと復活しているし、領土獲得はあなた次第！

聖女たちも秋本番！

アルカナシグナルズ NEO

山々も紅葉が彩り、深まりゆく秋を実感できる今日この頃。今回のアルカナシグナルズは、"秋"をテーマに構成してみました！

（栃木県　シムス君）
☆巫女服と紅葉の組み合わせは相性バツグン。秋の春日神社にも行ってみたいですよね。

（東京都　良月君）
☆11月15日はなずなさんの誕生日なのです。普段のライバル関係は忘れて、まずはお祝い！

（千葉県　N・H君）
☆いつもの戦闘スタイルも魅力的ですが、秋コーデの美凰さんも素敵ですよね。

ヤツは死んではいなかった

ゴスゴス帝国

アルカディア創刊当初から存在した"アレンジ道場"の流れを汲む由緒正しきコーナー、それがゴスゴス帝国であるッ！　コーナー趣旨は単純明快、"フリヒラこそ正義！"。このコーナーではフリルとレースとリボンの数がすべてを決めると知るがいいさ！

（福島県　森国泉さん）
Ⓗリミックスのメタルフロウのエッセンスを入れていただきました。いい具合に混ざってます。

（東京都　左右さん）
☆これぞナル彦さんの最終進化系！男性キャラの帝国入りも大歓迎ですZO。

（北海道　玉咲姫さん）
☆初投稿でゴスゴス帝国を選んでくるとはそのセンスやよし（笑）。クーラは甘々が似合いますね。

激闘継続中！

鋼鉄台 ダイナマイトビギンズ

殿ッ！　秋といえば腰を落ち着けて戦に励める季節。ここで一気に戦功を増やして、さらなる上位を目指しましょうぞ！

（宮城県　はなやか涼子君）
☆澄んで清らかなる、その心の形。物言わぬ鳥獣だけが、知るという。

（石川県　チーパオさん）
Ⓗこのりりしさと雄々しさ！血統の成せる業のみではありますまい。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆知力高いのに勇猛持ちとは珍しい龐娥殿。髪型、衣装ともに目立ってますなあ。

（千葉県　新木あきらさん）
☆こ、これかえすてぃーというヤツですな！児童用札機で出せそうでございますなあ。

（福岡県　赤松セリさん）
☆魏軍の方々も秋を満喫。過ごし方にそれぞれの個性が出てますな。

（東京都　かのこさん）
☆南瓜の中には関策殿が入ってるらしいですぞ。王桃殿にならば悪戯されとうございますな！

（静岡県　あいのさん）
☆逆に、こちらの高知力避雷針には落ちないというこの不思議。とっほほほでござる。

（神奈川県　未虎さん）
☆見目麗しい女性武将の方々は、存在自体が「芸術の秋」ですなあ。

A-Fro回覧板　この前、夏のシケギャグ闘劇をやっていたと思ったら、もうお正月の投稿募集だよママン！　そんなわけで、今月はお正月関連の投稿や眼劇2010などの投稿をお待ちしております。もちろん、三国志大戦シリーズやアルカナシリーズなどの個別コーナーへの投稿、今月から開幕したラブプラスコーナーへの参加などもお待ちしているが大丈夫か？　もちろん、新コーナー案もお待ちしております。

アフロ グレースケール。

トリックオアトリート、いやむしろゲームオアアーケード！　そんな勢いある皆さんのゲーセンでの日常や、モノクロイラストの投稿作品をご紹介するのが当「グレスケ」なのです。

（東京都　QQQ君）

（新潟県　うなばら依吹さん）
☆遠方からの参戦どうもでしたッ!!
個性的、でした……ネ……（遠い目）。

（東京都　陸道零弐さん）
Ⓗこの宣言により、陸道さんはA-Fro公認のチップの夫に!!

（東京都　良月君）
☆こちらは封筒裏のコメント。
サミット4コマって何よ気になるッ!?

あの時、何があったのか!?
A-Fro サミット 大感想大会

あのA-Froサミットで一体何が!?　先月のアフロヅの報告に続き、今回は早速いただいた参加者の皆さんからの報告投稿をご紹介しますよーメーン!!

8月28日。この日、歴史的なイベントが開催された。アフロサミット2010である。当日は別イベントと被り、エンブレ社員食堂へと会場が変更になったが（笑）、その謙虚さもアルカディアらしいといえる。

会場内は「ややっ、あの人は！」とピンとくる投稿者さんのオンパレード。ちくわ氏、げっつ☆先生、編集者の皆さん、そしてつかみのごとく遅刻した田渕氏を交えて、サミットは開会。自己紹介から始まり、投稿者さん、編集者さんへの質問、文章投稿者の私には死刑宣告に等しいうろおぼ絵、など。そりゃ予定時間も大幅にオーバーするわ！

もっと書きたいことはあるけれど、書き切れないくらい楽しい時間でした。何より私が憧れてやまない、田渕氏に会えたことがうれしかった！　帰り際握手に快く応じていただいて、ありがとうございました！

（埼玉県　AC30号君）

☆詳細なレポートどうもです！　当方でも時間は足りないという見通しでしたが、1時間以上のオーバーは予想外でしたテヘペロ☆（他人事のようにしつつ逃げ）。

（東京都　よしみ君）
☆自己紹介で、1時間は語れそうだったよしみ氏。ルカ姉のために1000VPがんばってためてネ！

（福島県　森園泉さん）
☆今回参加できなかった皆さんも、ぜひ次の機会にロックオンをば！

先日はアフロサミットの開催、お疲れさま＆ありがとうございました！　非常に有意義な時間を過ごさせていただきました。

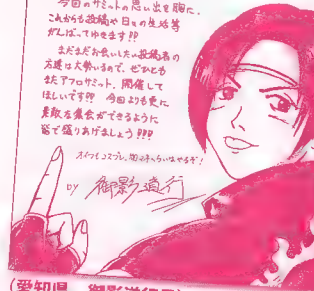
投稿者の皆さんとは初めての顔合わせだったのですが、楽しい話の中での高度な専門用語とうろおぼ絵の応酬（笑）！　そして恐ろしく丁寧な色紙の数々！　ゲームと投稿への熱い愛に、火傷しそうでした。

編集部の方の、投稿と投稿者の皆さんへの「愛情」には本当に頭が下がりました。当日参加者の方々の分はもちろん、それ以外の方の過去の投稿作品の内容や傾向までしっかり記憶されていて、これはもう「愛情」無くしてはありえないですよね。

私が投稿を始めたころから変わらない誌面の楽しい雰囲気というのは、やっぱりこのような楽しい人たちによって生まれるんだと確信しました！

これからも一層楽しい誌面になるよう微力ながらお手伝いできればと思いますので、今後ともヨロシクお願いします！

（大阪府　Aす君）

☆Aすさんはギリギリ投稿の代表として（独断任命）、倫理規定の限界についてアフロヅと熱く語り合ってくださいました。結果、ブーメランとの組み合わせが最新トレンディーという結論に……ん？　あれ？（汗）

（愛知県　御影道行君）
☆色紙企画など、氏には大変お世話になりましたッ！
げっつ☆が潜入した二次会も盛況だったようですな。

アフロサミットお疲れ様でした！　投稿者の皆さんにお会いできて、とても楽しかったです。

あの時はてんぱっていて言いたいことが言えなかったので、この場を借りて言わせていただきます。

まずはP.N.の由来についてですが（編集注：ここであっさり公開するのはもったいないので勝手に伏せ）チロ●（同略）ニエンテのEX以外（同略）ゲーニッ（同略）。

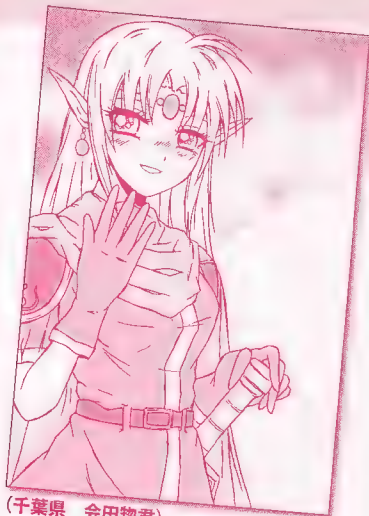
アルカディアを読んではや約2年半。これからもアルカディアを愛読していきたいと思います。

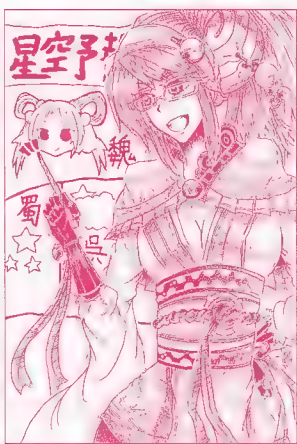
（千葉県　きな子もちさん）

☆サミット以外の場で公開するのはもったいないと思われた部分を、ちくわの策略によりシークレット化させていただきました。その言えなかった数々のネタは、第3回まであっためて取っておくのよッ!!

第3回開催にもご期待ください！

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆参加者の皆さんの色紙イラストや、編集＆アフロヅの似顔絵も網羅ッ!?
こちらの投稿に加え、当日は青汁についてもどうもでしたッ!!（笑）

A・Fro回覧板　サミットについてはレポート投稿、ならびに参加できず残念！　当日何やったの!?　などの声も多くいただきまして、急きょ1ページの特集となりました。それでも掲載し切れず申し訳無いッ!!　第3回開催へと編集部上層部を動かすにはご声援のほか、開催にふさわしい機会などの理由も必要となりますゆえ、開催希望の皆さんは思いついたらぜひ知恵をお貸しくだされィ!!

（千葉県　会田惣君）
☆いざ彼方へと、共に行きましょう、
迷宮と竜が待つ、至高の冒険へ！

（静岡県　あいのさん）
☆諸葛鈴さんの予報では明日魏に大流星！
フレーバーのセリフってそういう意味ッ⁉

サミット以外も！イベントレポート

9月19日、『闘劇' 10 FINAL』のために幕張メッセへ行ってきました。まさにすごい戦いでした！

カテゴリーAとBの画面が分かれているので、見るのは大変でしたが……『スパⅡX』で、女性プレイヤーが壇上に上がったのは去年の『すごカナ2』に続いてうれしい限り。『戦国BASARA X』はキャラとプレイヤーについては予想通りの顔ぶれでしたが、なぜかサラリーマンの服装で出てきた人には笑いました。

『KOF2002UM』は台湾勢が決勝の舞台に上がらず、国内勢が大活躍でした。あと、雛子を使う「OZ」さんが優勝したのには驚きました。そして『ストⅣ』の最後の闘いもすごかった。「ウメハラ」氏率いる【武田家】と全国大会優勝チーム【おこづかい2000円】の死闘は最高でした。全国大会優勝チームが約束通り二冠を達成するのは難しいでしょうに、お見事でした。『アルカナ3』でも去年の優勝チームが連続優勝していて見事でしたが、こちらはチーム名が……。

『GGXX』でも、去年の優勝プレイヤー「少年」氏が以前の優勝プレイヤー「小川」氏に王座を奪還されたり、RF氏が『ストⅣ』と『GGXX』で二冠をゲットするなど、すご過ぎでした。

今回アルカディアライターの参戦が多かったのにも驚きましたが、ゲーマーとしての何かが目覚めたのでしょうか（笑）？　また来年も、ぜひスタッフの熱意で闘劇を開催してください。よろしくお願いします！

（埼玉県　アフレッシブ君）

☆早速の闘劇レポート投稿、ありがとうございます！　今年も見どころ満載でしたが、たしかにモニターは見るのが大変でしたよね（笑）。

闘劇の感想や名勝負の思い出などなど、皆さんからの熱いレポート投稿、まだまだお待ちしております！

今回のアミューズメントマシンショーで、タイトーから「NESiCAxLive」が発表されたようですが、ネットワークを通じて筐体にさまざまなゲームがダウンロードされ、プレイできるとか。これでビデオゲームにも新しい可能性が……。

ぜひ関係者インタビューなど、期待しております。ショーの取材後の編集部も戦場でありましょうが、頑張ったり休んだりしてください。

（高知県　ソリッドはまち君）

☆ショーで公開された最先端の技術で、大型筐体に押され気味のビデオゲームに光明が⁉　まずは第一弾のゲーム「BBCS Ⅱ」の完成度と、そのシステムの実力に期待しましょう！

（福岡県　宇月絵夢さん）Ⓐ
☆『ミューガン2』はクール路線！
キャラも魅力的で期待大ですな！

（千葉県　前川泉さん）
☆その一閃、魂さえも奪い取る。
新作での活躍にも要注目！

（富山県　山田無識庵道楽斎君）
☆今月も多数だった『ダラバー AC』投稿！
社長の一声で、魚祭りは最高潮へ‼

A-Fro 10周年企画 後編

●アフロジ熱なゲーセン行脚

●アフロ闘劇

●レゲー四コマ

好きキャラ人気投票（仮）：古今東西、アーケードゲームキャラのA-Fro内人気ナンバーワンを決めようという投票企画。投票期間中は、キャラの魅力をアピールする投稿作品も掲載！

A-Froアーケード流行語大賞（仮）：アーケードゲームの名セリフを募集し、その中からもっとも面白い＆思わず使いたくなるセリフを決める投票企画　アーケードゲーム界最高の流行語とは⁉

募集テーマ　懐かしコーナー＆投稿ストック復活祭！

・『A-Fro DE モード』などの過去の人気コーナーや、単発で終わった名コーナーを希望投稿が多いものから復活！
・復活希望のコーナー名や、そのコーナーへの愛を伝えるイラスト、文章投稿をまずは募集！
・過去の投稿ストックの復活掲載も⁉

募集テーマ　10年前は○○していました

・当時の生活
・本誌購読や投稿のきっかけ
・当時ゲーセンに行っていた回数／月
・この10年で劇的に変わったこと
・ハマっていたゲーム
・今後のゲーセンについて
・当時の友人とは今……などなど、10年前のことをkwsk！

募集テーマ　バンザイイラスト大集合

・バンザイをしたキャラのイラスト
・背景は何も描かなくてOK
・全身を入れる（構図は問わない）
・掲載予定は10周年ラストのNo.131

A-Fro ツイッター　※ハッシュタグ #afro_arcadia
http://twitter.com/arcadia_afro

A･Fro回覧板
【投稿全般･鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送･転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

良い子悪い子ゲームの子、まとめて面倒見てみるフリ。そんな一まとめと見せかけて各自フリーダムな、リビドー全開ネタ系モノクロ投稿のたまり場、それかウワサの大瀑布ッ!!

(熊本県　エレ金哲君)

A-Fro漫画道場

言葉にしづらいその想い、漫画にしたなら伝わる予感! そんな甘酸っぱメモリーがあるとか無いとか、ちまたで評判のマンガコーナーがこちら。

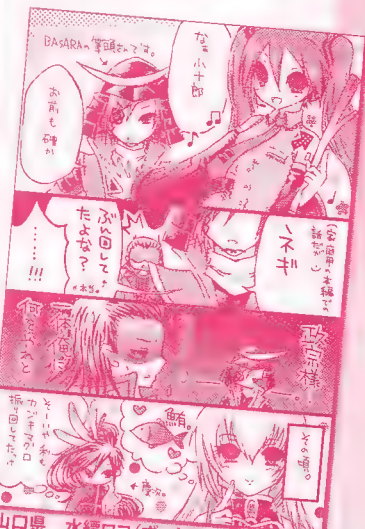
(神奈川県　Ken君)
☆スーパースターなら格ゲーも余裕。なにせオンリーワンですからなッ!!

(長野県　まっきーさん)
☆あの兵の潔さにこんな秘密がッ!?
対戦中は確実にツン10割ですが!

(静岡県　桜井ハズキさん)
☆11月にちなんだゲセでの企画!
って、食べ物で遊んじゃいけまてぇん!!

(福岡県　皐月トミィさん)
☆司馬懿のここ、空いてますよ。
オード●ーは魏の人だったのかッ!?

(大阪府　作左君)
☆ティア君は1本角なのでモノブ……
はッ!? ゲーセン関係ねぇ!?(遅)

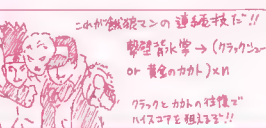
(静岡県　ウォンチュペイペーさん)
マジアカ』とかでも同じことやった人、先生怒らないから素直に挙手なさい。

(山口県　水縹ロコ(ずっと思ってた…)さん)
☆ボーカロイド勢との新パーリィの予感!?
ネギとマグロでバッサバサにしてやんよ!

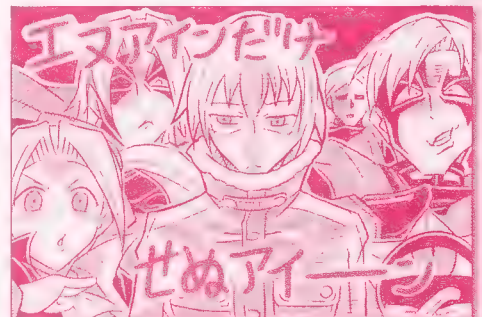
ラ・餓狼マン

掲載直後からその勢いに多数の大好評をいただいております、オドマシラン君の「ラ・餓狼マン」。勢いに任せコーナー化しましたが、後のことは考えてない!(何)

(熊本県　オドマシラン君)
☆1コマ目の技名から、すでに持ってかれる勢い。そしてなぜフランス人なのか餓狼マン。

☆今月はオドマシラン君から新作マンガのみならず、餓狼マンのスーパーマシンのひみつが届いたぞ! ヴォイスで何を叫ぶのかは、各自の想像におまかせだ!

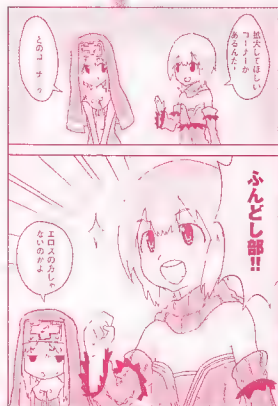
(島根県　ダンシングおりん君)
☆連続技も完備!?
キミのアイデアも募集中のフリだ!

SG闘劇'10の優勝はせぬアイン!!

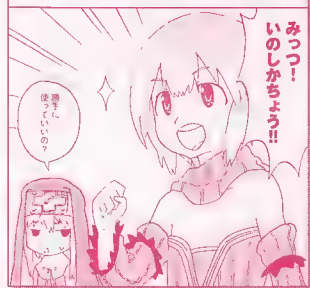
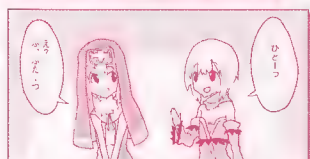
世界中を寒からしめた『SG闘劇'10』の優勝者は投票の結果、良月君に決定! 僅差で2位はエレ金哲君の「Λ(ラムダ)っちゃ」、3位はバクレツ丸さんの「関ジャギ∞」でした。ネタは寒いが接戦は熱かったヨ!

(東京都　良月君)
☆一瞬意味が分からぬ、ディレイ風味に絶賛の嵐。そのうち不意にシケ賞品を送るので、覚悟めされよ。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】 サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本! イラスト内に文字を書くなら大きめに、文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】 カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。 推奨サイズは7×5cm、解像度は350dpi。 セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

このスペースは工事中です

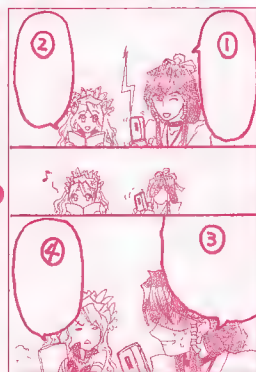
絵と文のコラボ、発進！ アフレコ共和国

フキダシが空欄のお題マンガと、それに入るオモロセリフを募集するのが当共和国。セリフ一つの違いで、無限の可能性が生まれます！

（栃木県　@kira君）
☆さわやか美少年の会話と見せかけて……。ちなみにドシフンネタは、他にも多数だったこの悲劇！

（石川県　二代目SB1号君）Ⓐ
☆不意に思い出されて血を吐く担当が一人。忘れて……。忘れてあげてッ!!

（秋田県　序偶君）
☆幻十郎かねおぢおさんに怒られそうな一幕。B.O.S.S.で三連殺をやる気かい!?

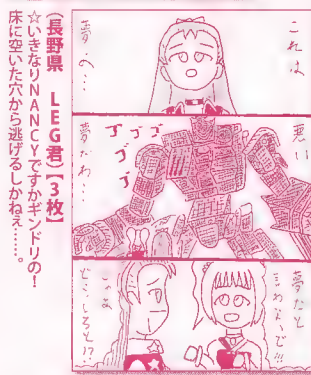
今月のお題マンガ

（東京都　かのこさん）Ⓐ
☆今回のお題はこちら！　三国志や携帯などのギミックを使うか否かは、あなたの自由だッ!!

A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

お題のセリフをどこかに使ったマンガを描く当方も、次回で小休止。今回のお題は……

「夢だと言わないで」だッ!!

（愛媛県　バカパンさん）【1枚】
☆なるほど。名前さえ変えてしまえば、武器を持ったヤツ以外にも撃ちまくり!?

（長野県　LEG君）【3枚】
☆いきなりNANCYですかギンドリの！　床に空いた穴から逃げるしかねえ……。

中斬利 第一部完ッ!!

10枚達成者が出たことで、来月『中斬利』は一端お休みに入ります。

達成者はなやか涼子氏には、「アフレコ共和国」のロゴの横に入るマスコットキャラを、気が向いたら創作、既存問わず好きに描いて送れる（月ごとに変えてもイイヨ）権利を贈呈ッ!!

（宮城県　はなやか涼子君）【10枚】
☆祝・座布団10枚達成の二連作掲載！　最終回風のこの展開、来月小休止と読まれたか!?

MMターボ

取材帰りの編集者からもらった「青柳ういろうスモール」を、一瞬ソーセージと間違えたことはどうでもいいのです。そんな中、今月も読者からのオモロ声をはご紹介。

「飛び道具」「対空」みたいな必殺技の新しい分類として、「脱がせ」（No.125のP73）とかあったら笑えますね。しかも、インストカードに明記！

（茨城県　妖怪出滅君）

[illegible]

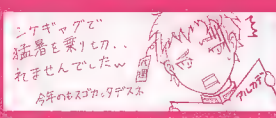
PRカード、「アルカディア」はまだですか？

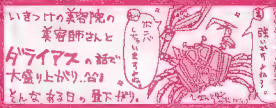
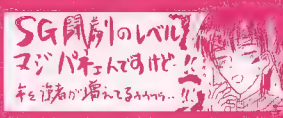
（千葉県　シセエル君）

[illegible]

ヴァルケンハインが某吸血鬼漫画の執事に見えた人、挙手！

（神奈川県　[illegible]さん）

[illegible]

（千葉県　蒼樹さん）
☆乗り切る前に力尽きた担当が一人。

（岐阜県　りあんさん）
☆『BBCSⅡ』もヒャッハーだ。

（神奈川県　トリガさん）
☆意外なところに同志はいます。

（千葉県　オラも負けらんねぇ@おまめさん）
☆人としては負けていいと思ふ。

（新潟県　佐倉信士君）
☆9月30日に逝った名作に最敬礼。

（群馬県　NAGA君）

Shake The アフロヅ

ケソ　（くわッ）アチマレェーッ!!

ちくわ　な、何ですかそのヘォーブばりの叫び!?

げっつ☆　きっとちくわ皇帝が『赤い刀』で壱号機から参号機に逃げたことをお怒りなのですケロ!

ケソ　否です NO!!　「アフレコ共和国」が無事始動、かつ10周年企画も確定し始めた今こそ……!

ちくわ　覇威ッ!!　ペケ箱版『むちポ＆ピンスイ』の予約は早めに……ッパパンッ!?（←被制裁）

げっつ☆　皆さんからより多く企画への投稿をいただけるよう、担当一同奮起せよってことですね!

ケソ　そのたうり。あ、はなやかさん!　マスコット絵は気分次第でそのうちいただければOKです。

編集小島　原稿より早く来たら、あんたら極刑で。

アフロヅ　任せて頂戴!（H.Q.風に言いつつ逃げ）

A･Fro回覧板　次回の締め切りは**11月16日（火）必着!**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

STG業界の重鎮サンダーライガー、歴史を振り返る

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 業務用

今月、来月の当コーナーでは、シューティングゲームの歴史上、重要な位置を占める『スペースインベーダー』、『グラディウス』、『R-TYPE』の3タイトルをピックアップ。今回は、この超有名タイトル3作品それぞれの魅力を改めて紹介していきます。次回の後編では、さらに踏み込んだ分析をするので、併せてお読みいただければ幸い。さて、野暮な口上はさておき、今月も始まります！

連載第6回 STGの歴史ラブ。

初期シューティングゲームの傾向（前編）

最近は『ペンゴ！』（仮称）の開発に集中しているのですが、シューティングを忘れたわけではありません。シューティングラブ。として、どうすれば多くの人が楽しむシューティングゲームが作れるのか別腹で日々考えています。

今回は多くの人に遊ばれたシューティングゲームの共通点は何だろう？　といった話。

●スペースインベーダー（1978年，タイトー）

画面上方から侵略してくるインベーダーを移動砲台を使って全滅させるゲーム。その人気は社会現象にまで発展した。説明をしなくても画面上すべての敵を倒すことが目標であることがひと目で分かる秀逸な画面構成が印象的な、業務用シューティングゲームの源流。

途中で出現するUFOがいいアクセントになっている。

画面上のインベーダーをすべて倒すまでやめられない、プチプチに通じる病みつき感が止まらない。

『ブレイクアウト』から始まり、『インベーダー』、『ヘッドオン』、『パックマン』へと続くドットイートゲームの楽しさは、プチプチに通じるものがある。シューティングゲームの楽しさも、元をたどれば同じところに行きつく。

だれもが一度はつぶして遊んだことがあるプチプチ。

●ちょっと一息～操作デバイスについて

もし、スペースインベーダーがレバーではなくてダイヤルで操作するゲームだったら、シューティングゲームがはやることは無かったかもしれない。

●グラディウス（1985年，コナミ）

火山、上下に無限スクロール、モアイ、触手……などなど、ステージ毎に異なるデザインコンセプトが画期的。先の展開が見たくなってしまうが、そのためにはパワーアップをいかに使うかといった戦略性も重要に。カプセルを回収してゲージを合わせて任意のパワーアップができ、先の展開を考えどういった順番でパワーアップさせるかを想像するだけでも楽しい。透き通り染み入るクリアなサウンドも印象深い。

先にスピードを上げるか、それとも武装を整えるか。

最高にパワーアップした状態　俺強い

※画面は『グラディウス ポータブル（コナミ ザ・ベスト）』（コナミデジタルエンタテンメント）のものです

●R-TYPE（1987年，アイレム）

とにかく反射レーザーが美しく、自機の前方か後方に装着可能で攻撃と防御両方に使えるフォースが革新的な横スクロールシューティングゲーム。スペースコロニーや巨大戦艦、個性豊かなステージを攻略するには、繰り返し同じところをプレイして死んで覚えることが必須。徐々にステップアップするプレイヤーまでもパワーアップしてしまう、現在ではあまり無い戻り復活シューティングの金字塔。

美しい反射レーザー

1画面に収まらない巨大戦艦　当時その存在感がセンセーショナルだった

いずれも説明不要な程大ヒットしたシューティングゲーム、現在でもさまざまな形で続編が製作されている。

リアルタイムでプレイしていた当時を、以下で振り返って考えてみよう。

「プチプチ」的要素が顕著なゲーム

インベーダー以前に大ヒットしたゲーム。レバーが登場するまではこういったダイヤルで操作するゲームが主流でした（画面は『スーパーブレイクアウト』）

敵車に当たらないように画面上のすべての点（ドット）を取得するとステージクリア。ドットイートという概念が生まれたのはこのころから

言わずと知れた大ヒットゲーム。ドットイートゲームの最高峰

『スペースインベーダー』、『グラディウス』、『R-TYPE』　リアルタイムでプレイした当時を振り返る

『スペースインベーダー』はまだ当時小学生低学年だった自分には難しくて、思った通りに砲台を動かすのもおぼつかない。でも何とか画面上のインベーダーを全滅させるべく何度もトライしました。

『グラディウス』はゲームセンターに響き渡るサウンドのインパクトがとにかく強烈で、レーザーの美しさやステージが進むごとに変わる世界観に魅了されて、「自分の腕で先を見たい！　とにかくオプション4個そろえよう！」そんな気になりました。まだ当時は小学生で何度もプレイするお小遣いなんてある訳無い。でもそう多くはない繰り返しプレイで、回数が足りない分はゲームセンターにいるうまいお兄さんたちのプレイを見て覚えたりして、何とか1周クリアできました。僕が初めてクリアできたシューティングゲームです。小学生が繰り返しプレイしてクリアできる難度は振り返ってみてとても良い調整だと思います。多感な時期にクリアの達成感を味わっていなかったら、今こうしてシューティングゲームを作っている自分は居なかったでしょう。

『R-TYPE』はゲームセンターに登場するより前にゲーム雑誌で紹介されていて、その一画面に収まらない巨大戦艦のスクリーンショットに度肝を抜かれ、それはどんなものかワクワクしていました。テーブル筐体しか無かった当時、行きつけのゲームセンターに入荷されてからは、中学生になってできたゲーム仲間と筐体をはさんで向かい合って座り、二人交互プレイで毎日のように遊んでいました。自分がミスしたところを相手がうまく切り抜けると、それを参考にしてプレイしたり。友人はクリアするまでの腕前になっていましたが、僕はいまだにクリアできていません……。

次回予告　先日、チリで起こった大規模落盤事故関連のニュースで、地下に取り残された作業員の方々のために、日本のメーカー川上産業から「プチプチ」が贈られたというものがありました。あの気泡をつぶすことで得られる快感は、万国共通のようです。さて次回ですが、今回取り上げた三つのゲームが持つ共通の要素を取り上げつつ、シューティングの根源的魅力に迫っていく予定です。乞う、ご期待！（編集部）

「ウメハラと他の人の差って、つまりはこういうことでしょ?」
——何気なく投げ掛けられた疑問に、ウメハラは同意するが……。

トッププレイヤーとそうでない人を分ける「ある能力」

モリカワ (以下 モ):今回もいくつか質問が来てるんですが、どうしても俺の個人的な質問をテーマにしたいんです。いいですか?

ウメハラ (以下 ウ):いいんじゃない。送られてきている質問にはいつ答えてもいいんだし。

モ:分かりました。じゃあ、そうさせてもらいます。

ウ:あー、その前にひとつ言っておきたいことが。

モ:はい? 何でしょう?

ウ:このコラムって俺が書いてると思われていないらしいね。

モ:えっ? そうなの? まあ、イメージには合わないかもね。

ウ:インタビューに答えて、それを編集の人が文章に起こすってのが多かったから、無理もないんだけど。かなり身近な人に自分で書いてるって言ったらすごいビックリされた(笑)。多分皆そう思ってないよって言われて、ああ、そうかもなって思った。なので一応ハッキリさせておこうかなと。自分で書いてますよー(笑)。

モ:うん。ていうか、ほとんど編集されてないよね(笑)。

ウ:そうね。……あっ、すみません。本題にいってください。

モ:はい。最近、俺の知り合いに「ウメハラと他の人の差って、結局判断のスピードでしょ? だから、他の部分をいくら努力しても差が縮まらないんでしょ?」って言われたのね。その人自体は格ゲーをやり込んでいるわけじゃないんだけど、鋭い指摘だなって思った。例えば、俺なんかでも「はい、問題です」っていう感じで、あるシチュエーションの行動を選択しなさいって10秒与えられたら適切な行動を選択できる自信はあるんだ。ただ、対戦では当然相手は待ってくれないし次々と判断を迫られると、途端にその精度が落ちてしまうんだよね。

ウ:うーん。その人、かなり鋭いな(笑)。

モ:あっ、やっぱり? それを言われたときに「あっこれは次のテーマに使える!」って思ったんだよね。

ウ:なるほど。いいんじゃないですか。そのテーマで。でも、これは俺に限ったことじゃないよね。格ゲーの歴史を振り返ってみても、ある程度攻略が煮詰まった状態になると、力関係の変動ってほとんど無いもんね。

モ:そうだよなー。それってつまり、「攻略や技術以外の普遍的な能力」が関係してるってことだよね?

ウ:そういうことになるね。その人はそれが判断の早さだと言ったんだね。鋭いなー(笑)。この能力って普通に生活していても鍛えられないんだよね。そして、なぜか格ゲーをやっても鍛えられない。

モ:まあ、格ゲームみたいに連続して判断を要求されることなんてないもんなー。でも、なんで格ゲーをやってもその部分は磨かれないのかね? そこはやっぱ才能ってことなのかな?

ウ:ハッキリ言うとそうだろうね。初っ端から夢も希望も無いわけだが(笑)。

モ:だよなー。ちなみにそう思う根拠ってあるの?

ウ:例えば、俺は結構麻雀もやるんだけど、前に60歳位の麻雀の達者な人にこう言われた。「よく年を取って麻雀が弱くなったっていう人が居るでしょう? あれは大嘘ですよ。私は若いころから麻雀が強かったし、今も変わらない強さがある。弱い人はずっと弱いし、強い人はいくつになっても強いんですよ」ってね。ジャンルは違えど格ゲーに対しては俺も似たようなことを思っていたから、「ああ、そうなんだろうな」って納得できた。事実、強さはともかく打牌のスピードって雀歴に関係なく遅い人はいつまで経っても遅いし、早い人は最初から早いよね。ちなみに俺は覚えたてのころから打牌スピードだけは早かったです(笑)。まあ、性格もあるんだろうけどね。

モ:なるほどね。てことは格ゲー初心者でも、ウメハラから見れば才能のある人と無い人の区別ってできるの?

ウ:前にもこのコラムで話したことがあると思うけど、一目瞭然ですね。まあ、厳密には才能の無い人っていうより、才能のある人はすぐ分かる。

モ:確かそのときウメハラは「選択の早い人」がセンスのある人って言ってたよね。

ウ:そうそう。判断が早いっていうのと、ほぼ同じ意味だよね。

モ:2D格ゲープレイヤー上位陣の顔ぶれが変わらないのもそういう理由なんだろうね。

ウ:うん。まあ、顔ぶれが変わらないのは新規が入ってきてないという理由だろうけど、力関係が変わらない理由はそうだろうね。

モ:あと、強いヤツはミスを引きずらないなーという印象がある。ミスしても、「はい、次、次」って感じで意識の切り替えが早い。俺なんていまだにミスするたび「あぁー」ってなってしまって思考が停止しちゃう。まあ、性格の問題が大きいんだろうけど。

ウ:性格もあるだろうけど、普段から勝ってるヤツは余裕があるからね。ミスしても、どうせ勝つし、まあいいやみたいな。自信が無いと対戦中、常に「これでいいのかな?」って思いながら対戦しちゃうでしょ? だから、ミスした時に余計に引きずっちゃうんだよ。

モ:あー、それはあるな。自信のあるゲームをやっているときはほとんどミスが気にならないもんな。

ウ:ミスを気にしないとか、そういうことは意識して努力すればなんとかなるよ。ただ、問題は「判断を早くするにはどうすればいいですか?」って質問されたときだよ。これはさすがに俺、黙っちゃう(笑)。もしかしたら、訓練次第で早くなるのかもしれないけど、俺にはその方法が分からない。例えば、俺自身に関することで言うと、子供のころから人一倍判断スピードは早かった。これは、日常生活に関してもね。もちろん間違うこともたくさんあるんだけど、とにかく、ある結論に達するまでが早いわけ。

モ:完全に俺と逆だな(笑)。俺は何でもじっくり考えてから結論を出すからな。失敗したくない気持ちが強すぎるからってのは自覚してるけど。

ウ:うん。でも、これは良い悪いの話じゃないんだよね。俺はモリカワさんに比べて、結論を出すのが早い代わりにとんでもない間違いもよく起こす(笑)。単純に俺みたいな性格の方が格ゲーに向いてるってだけ。

では、才能がないとダメなのか? 合理的に理解する考え方の必要性

モ:うーん。人生の岐路において何か重大な判断をするというようなこととは違って、格ゲーは間違ってもまた次があるんだから修正していけばいいだけだし、悩んだ

からといって最初の直感よりずっとベターな選択に達する確率というのも実はそれほど高くないわけで、判断が早いというのは本当に有利だよな。そう考えると俺みたいな性格で格ゲーが好きなヤツは絶望感漂うよな。格ゲーの才能ってまだ明確になってないからこそ、皆頑張れてるってのはあるもんなー。努力すればいつかはなんとかなるってさ。

ウ：そうだよね。俺もどっちかっていうと、そういう考えの人間なんだけどね。ただ、客観的な立場の人間から指摘されると、否定するのが難しいよね。「いろいろ言ってるけど格ゲーなんて結局そこの差でしょ？」ってさ。

モ：まあ、俺は気づいてたけどね（笑）。

ウ：あっ！　そう!?　モリカワさんスッゲ！

モ：コイツマジムカつくな。でも、実際努力で何とかなる事って、そのゲームでしか意味無いんだよなー（しみじみ）。

ウ：うわー感情こもってるねー（笑）。でもそれ、かなり核心突いてるかもなー。

モ：でしょ？　そのゲームで勝ちたくて一生懸命、知識とか技術とかを身に付けて、経験を積めば判断スピードをどんどん上げていくことはできる。でもゲームが変わったら、また一からですよ。それに気づいたときの虚しさといったらもう……。どんなゲームでも生かせる強さが本当に強いっていうことだけは分かっていたし、それを求めていたからね。知識や技術はもちろん基礎として大切なんだけど、本質的にはどうでもいいことだったんだ。

ウ：暗い暗い（笑）。いや、だから散々言ってるだろ、法則を探さなきゃいけないんだってよー（笑）。

モ：そんなのわかんねーよ！　いい加減にしろ！　新しいゲームが出る度に下積みやらされる側の身にもなれ。

ウ：法則を見つけるような考え方は努力で身につきますよ。だから怒らないで。

モ：本当？

ウ：本当本当。嘘言わない。

モ：でも、俺を含めて大多数の人が各ゲームを知識として覚えてるよな。試験に必要な知識を、意味を考えずに丸暗記するようにさ。

ウ：そうなんだろうね。いやー日本の教育方針による悪影響がこんなところにも出てますね。勉強しなくてよかったー（笑）。

モ：まあ、冗談は置いといてさ、実際俺は、本当の上位のヤツとの差はそこだと気付いてから、極端に大会に出て勝ちたいという気持ちが無くなったんだよね。ぶっちゃけ、それに気付いて格ゲーに対するモチベーションが無くならない人は、一握りの才能ある人たちか、純粋にゲームをしてるだけで楽しい人たちしか居ないと思うんだけど。だれだって自分にも可能性があると思うから頑張るわけでしょ？

ウ：確かにそうかもしれないね。でも、努力することの意味はそれだけじゃないと思ってるよ。

モ：そう？　例えば？

努力することで獲得できる技術以上の大切なこと

ウ：仮に俺がだれかにゲームを教えるとする。仮にＡさんとしようか。Ａさんは才能は無いけど、俺の言うことを素直に聞いて、全国でもトップクラスの腕になりました。ところが、Ａさんと同じキャラを使い、とても才能のあるプレイヤーが現れました。仮にこの人をＢさんとします。ある日Ａさんが俺に「どうしてもＢさんに勝てません。どうしたら良いですか？」って言ってきたとする。

モ：うんうん。何て答えるの？

ウ：多分勝つのは無理ですって答える。

モ：おい！　酷いだろ（笑）。教えてるんじゃないのかよ。

ウ：誠意を持って教えてるからこそ、本当のことを教えるんだよ。まず、あなたはＢさんには勝てませんよ、と言うことがスタート。

モ：でもさ、もし俺がＡさんの立場だったら「じゃあ今まで教わってきたことは何だったんだよ」となると思うんだけど。

ウ：大半の人はそういう気持ちになるだろうね。でも、これって何も格ゲーに限ったことじゃないでしょ？　何だってそうだよ。頑張って勉強したけど、入りたい大学や高校に入れなかった人、プロ野球の選手を目指したけど、夢が叶わなかった人。大きな努力をした人ほど大きな挫折をするものなんだよね。じゃあ、その人たちの努力は無駄だったのか？

モ：いや、言いたいことは分かるよ。勉強を頑張ったなら学力が身に付くし、スポーツを頑張ったなら、体力が付くもんね。そういう意味では無駄じゃないってのは分かる。でも、それはゲームには当てはまらないんじゃない？

ウ：そんなことはないよ。俺の実体験を話そうか。昔、俺がまだゲームが下手だったころ、地元のゲーセンでは、あまり良く思われていなかった。特に理由は無いんだろうけど、新参者に対する嫌がらせみたいなものだろうね。対戦中にはよく台をたたいて脅されたし、何度も乱入すると「しつけーんだよ！」って叫ばれたり、乱入しないで放置されたりね。でも、そういう嫌がらせにも負けずにその店に通って、ひたすら対戦をしてたんだ。そうしたら結局その店の常連の方から話しかけてくるようになったよ。格ゲーでは似たような体験を何度かしてるし、麻雀をやっている時にも同じ体験をした。そういう経験を重ねて思ったのは、無償の努力が出来る人間ってのは無敵だなってこと。どんなに自分に悪意を持っている人間でも、それに負けずに努力しているところを見せつけてやれば、相手の方から寄ってくるものなんだ。本当の努力をしているときってのは、とても充実してるし、人にも好かれるんだよ。最高じゃん。これが無駄だってんなら、俺はＡさんに謝るしかないけどね。

モ：あれ？　なんかいい話になってますね。

ウ：そうだよー、いつものことだろ。まあ、30人位しか読んでないんだろーけどさ。

モ：いや、さすがにもうちょい多いだろ（笑）。

ウ：この際だから言うけどさ、よく友達が居なくて悩んでるヤツいるじゃん。容姿がどーだとか、しゃべるのが苦手だからとかさ。でも、そーじゃねーってーの。一生懸命になれるものがねーから人が寄ってこねーの。そういうヤツは嫌な顔してるよ。自信が無くて暗い表情だしな。そういう意味では最悪の容姿だよ。人に好かれたいんなら、見返り求めず努力してみろっての。そうすりゃ表情も明るくなって人が寄ってくんじゃん。初めは茶化すヤツもいるし、努力が実らないとやる気も無くなるかもしれないけど、そこを乗り超えれば必ず良いことが待ってるんだからさ。

モ：なるほどなー。でもさ、それって本当に好きじゃないとできないことだよね？

ウ：そう。だから、心から好きなものがあるっていうのは、誇るべきこと。本当に好きだと思ったなら堂々と頑張ればいいんだよ。他人の表情なんてうかがう必要全く無し。

モ：うーん、そうか。向いてないからって悲観する必要はないってことなんだね。むしろ努力を楽しめと。

ウ：そういうこと。俺が一緒に居たいと思うヤツは「すごい結果を出した人」じゃなくて「現在、すごい努力をしている人」。そういうヤツと居ることで自分も良い影響を受けるからね。

モ：うーん、良い締めですねえ。俺も、もう少し悪あがきしてみようかな（笑）。

今月のウメハラ

ウメハラの海外遠征のお知らせ。本誌発売の11月は、なんと海外の3大会に出場予定。

まずは11月5～7日。アメリカの南カリフォルニアで開催の“SoCal Regionals”に参戦。公式HP(http://www.socalregionals.com/)では、日本人プレイヤー「sako」、台湾の「GamerBee」も参戦決定とのアナウンスも！

その次週、13～14日はカナダ・カルガリーの“Canada Cup”に（http://www.canada-cup.ca/）。大会概要によると同国最大規模の格ゲーイベントという。10月末現在、Justin Wongの参加表明もある。ウメハラ自身初となるカナダ遠征。どのような闘いになるのか楽しみだ。

そして26日。こちらも初訪問の国、中東はクウェートへ。9月の闘劇には同国のチームが『ストⅣ』で初参戦するなど、今、同国では格ゲーのホットなコミュニティーが存在しているらしい。この日は“K.O.”という現地大会のゲストとして参加。参加者200人、クウェート最大メディアによる中継、日本大使館の後援もあるという。東洋から来たDAIGOは灼熱の国でどんなプレイヤーと出会うのか？

こちらは“K.O.”の会場となるAhmad Tower。

ウメハラへの質問募集!

ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくはこちらのメールアドレスまで送ってください（メールの場合は住所・本名も必ず明記してください）。皆様からの質問をお待ちしています。【メールアドレス】umehara@arcadiamagazine.com

モバイルサイトがグ〜ンと強化!パワーアップ!

『スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション』(以下『スパⅣ AE』)では、新キャラクター、ユン・ヤンや既存キャラクターのバランス調整といった楽しみなパワーアップ要素があることは前号までに報告したが、ゲームを支えるモバイルサイトも大幅にリニューアルされることが判明！　そこで今回は、カードを使ったBPやPPのやりとりや、コスチュームチェンジなどで本作を大いに盛り上げてくれる、モバイルサイトの新要素を一挙にご紹介。「もっと強いやつと闘いたい」プレイヤーの闘争心を熱く燃やす、新たな仕様の数々に注目せよ！

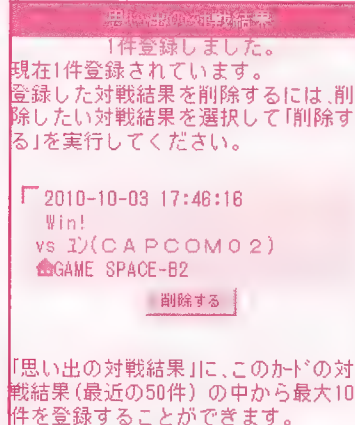
ささやかながら、プレイヤーにとって待望の機能として、カードの再発行手続きが可能になった。万一カードを無くしても、戦歴はムダにならない！

注目1　思い出の対戦結果

『スパⅣ AE』対応モバイルサイトでは、印象に残った試合の戦績を10試合分まで保存しておくことができる「思い出の対戦結果」というページが新たに追加される。憧れの強豪プレイヤーや、良きライバルとの対戦結果を保存しておくことで、上達へのモチベーションを保つことができるのだ。

思い出の対戦結果
1件登録しました。
現在1件登録されています。
登録した対戦結果を削除するには、削除したい対戦結果を選択して「削除する」を実行してください。

2010-10-03 17:46:16
Win!
vs ユン(CAPCOM02)
GAME SPACE-B2
削除する

「思い出の対戦結果」に、このカードの対戦結果(最近の50件)の中から最大10件を登録することができます。

注目2　引き継ぎ称号も!

『ストリートファイターⅣ』(以下『ストⅣ』)から『スパⅣ AE』にNESYSカードの戦績を引き継げることは以前に紹介したが、今回はその引き継ぎ称号の詳細が判明。通常の引き継ぎは「古参」、Aクラス以上は「古強者」、MASTERは「EX-MASTER」、GRANDMASTERは「EX-G.MASTER」の称号を獲得できるとのこと。なお、引き継ぎはNESYSカードを『スパⅣ AE』で使うことで自動的に手続きが行なわれる。

今からアーケード版『ストⅣ』で腕を磨き、BPを稼いでおけば、『スパⅣ AE』で華々しくデビューすることができるかも!?

注目3　ついにiPhoneに対応

多くの人が今か今かと待っていた、iPhone対応もついに実現！　タッチパネルで操作が可能なので、快適な『スパⅣ AE』ライフが期待できる。これを機に、iPhone/iPod touch用アプリ『ストⅣ』も遊べるiPhoneをゲットしてみてはどうだろうか。

ずっと、ずっとこの日を待っていた！

『スパⅣ』のことなら小野Pに聞け！

Q ●『スパⅣ AE』から新規に参戦のキャラ、ユンとヤンが発表されましたが、新たに増えるのは、この二人だけなのでしょうか?　キャラセレクト画面の二人の周りに空きがあって、そこが気になりますが……。本当のところ、どうなんでしょう?

小野P　ユン、ヤン以外のキャラクターですか!?　キャラクターセレクトの枠には「ゆとり」がありますが、開発状況に「ゆとり」がありません！

だって、発表した『スパⅣ AE』のポスターもこうでしょう?（※右のポスターに注目）　ぴったり収まっていますからねぇ〜。うん?　左右や上部にまだスペースがあるって?　いや、気のせいじゃあないですかね?

これが『スパⅣ AE』のポスター!
小野Pの言う通り、「ゆとり」はナシ!?

反響御礼！ i♥「ストⅣ」部 超拡大版

iPhone/iPod touch用アプリ『ストリートファイターⅣ』をこよなく愛する人に向けた本コーナーを超拡大版でお届け。前号の休載に悲しみのお便りをくれた方々もそうでない方々も、ご覧あれ！　目を離すとすぐにiPhoneを取り出して対戦をし始める本誌ライターのよるよる＆他部署のまじんが最近の追加キャラクター四人の使い方を伝授します。余談だが、この企画が決まってからというもの、「仕事ですし」みたいな顔で対戦を繰り返す二人のどや顔が、編集部員をいら立たせている……。

「休憩がてら3戦ね」と始まる二人の対戦が、宣言通りの試合数で終わったことはない。

キャミィ

家庭用版に比べてキャノンストライクが弱くなっているものの、リーチに優れた⬇or⬈＋Ⓚと無敵技のキャノンスパイクがあるため、相手の出鼻をくじくような戦いは安定感抜群。⬉＋Ⓟから⬇or⬈＋Ⓚがつながるので、火力も十分。また、ジャンプⓀのめくり性能が高いので、相手を跳び越えるようにして出すだけで、強力なガードの揺さぶりになる。

ジャイロドライブスマッシャーが1ボタンで出るため、飛び道具を封じやすい。リベンジゲージが溜まったら、常に意識しておくといい。

ザンギエフ

本作のザンギエフは、⬇or⬈＋Ⓟから⬉＋Ⓚがコンボとして成立するため、密着距離でのプレッシャーがとんでもないことになっている。接近戦では、⬇or⬈＋Ⓟをガードさせ、一瞬待ってからスクリューパイルドライバーと⬇or⬈＋Ⓟでガードを揺さぶろう。⬉＋Ⓚでダウンさせたあとは、起き攻めのチャンス。ジャンプⓅでのめくりも非常に強力だ。

1ボタンで出るコマンド投げ各種はとにかく凶悪。歩き祖国（アルティメットアトミックバスターの俗称）とか、iPhone勢には常識。

C.ヴァイパー

アーケード版で猛威を奮った横方向に突進するサンダーナックルが無いからといって嘆くことなかれ。本作のヴァイパーはなんと、しゃがみ⬇or⬈からEXセイスモハンマーがコンボとして成立するのだ。しゃがみ状態の相手にヒットする立ちⓅ×2から、しゃがみ⬇or⬈＋Ⓟに繋げられるため、立ちⓅ→少し歩いて立ちⓅという連係がお手軽かつ、凶悪だ。

本家『ストⅣ』には無い夢のコンボがここから始動！　立ち弱Ⓟは、ブランカのしゃがみ状態にもヒットする強力な技に変貌している。

E.本田

ジャンプⓀのめくり性能が高いため、ジャンプⓀでまとわりついて、→⬇or⬈＋ⓅⒸ▶百裂張り手→立ちⓀのコンボを狙うだけでも驚異の強さ。そして、なぜか本田は、ウルトラコンボが『スパⅣ』で追加された震・大蛇砕きとなっており、ワンボタンでところ構わず繰り出せるため、対戦相手は常にジャンプを意識して闘わなければならないのだ。

本田のジャンプⓀは驚愕のめくり性能。高い打点でガードされてしまっても本田側が攻めを継続できるため、積極的に使っていこう。

マンガ：春人　http://ameblo.jp/treow/

ここぞというときの『スパⅣ』用語

■確反、確定（かくはん、かくてい）：確定反撃の略称。相手の技をガード、空振りさせたときに攻撃をヒットさせること。『スパⅣ』では、しゃがみ弱パンチや昇龍拳などの発生の早い技でしか反撃できない技が多く、こうした知識が豊富なほど、対戦においては有利となる。

『ストⅣ』部、よもやま座談会

よるよる　どうですか、追加新キャラクターは？
まじん　俺はヴァイパーが気に入ってる。最初弱いと思ったんだけど、アーケード版には無い要素が、意外なほどに強いんだよね。
よるよる　どのキャラクターも、絶妙に個性が残ってるよね。あと、意図したかどうかはわからないけど、いろいろな神調整がある（笑）。
まじん　本田のウルコンとか、夢があるね。歩いてウルコンとしゃがみ弱Ⓟの二択とかさ。
よるよる　今後まだまだキャラクターが増えるといいね。俺は豪鬼が増えてほしいよ。
まじん　20キャラくらいになったら、攻略本出してもいいんじゃないかね。攻略本。
よるよる　言うだけならたぶんタダだから、ここで言っとくか。偉い人～、見てる～⁉
まじん　執筆依頼は我々までよろしくね！
よるよる　あ、最後に我々が作ったキャラクターランキングを載せておきますので！

よるよる＆まじん監修
キャラクターランキング

ランク	キャラクター
S	リュウ、ガイル
A	ダルシム、本田、ザンギエフ
B	キャミィ、ヴァイパー、ケン、春麗
C	ブランカ、アベル
D	ベガ

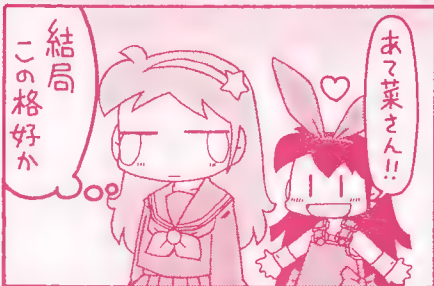
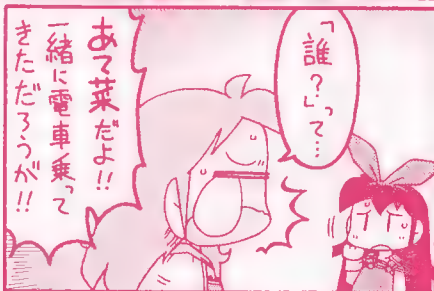
Web版「うごくねおぢおさん」もよろしく!!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々

今日もまったりえすえぬ日和☆

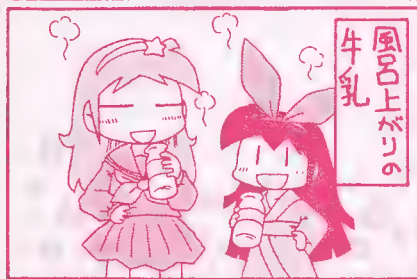
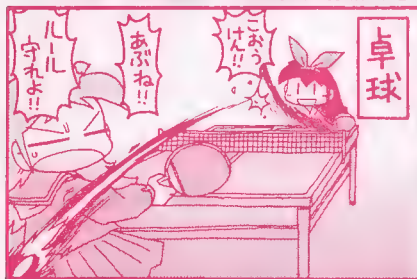
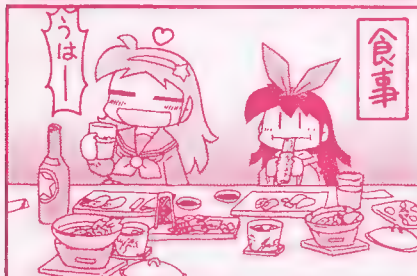
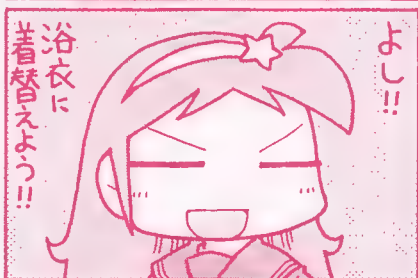
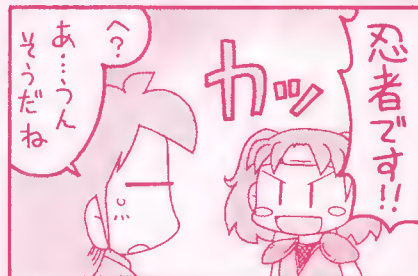
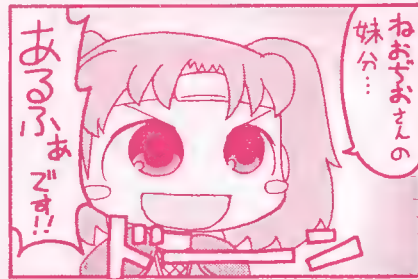
千歳飴

ねおぢおさん

[結局この格好か]
あて菜さんは元アイドルの現役マネージャー。だけどセーラー服は永遠に不滅なのです。

IKaPlofile ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、[illegible]カミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。
初単行本「P.S.すりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中

醍醐味

機微

あるふぁさん

[風呂上がりの牛乳]
古代ローマ人も感激したという日本の素晴らしき伝統。フルーツ、コーヒー、あるいはホットなどさまざまなバリエーションあり。
[浴衣着てえ]
仲居さんの冷たい目に耐え忍びつつねおぢおさんのためにふるまうあて菜さんに涙を禁じえない。

[みゅーてーしょんねいしょん]
いちいち手がカギ爪だったり脚がアレだったりと今考えるとけっこう先鋭的な「しんじんるい」と戦うベルトスクロールアクションゲーム的なものをご想像いただければ。

[あるふぁさん]
だれが何と言おうと「あるふぁ」といえば忍者、忍者といえば「あるふぁ」さんなのです。「びじんはくめい」という悲しき業を背負っているかもしれない。
[忍んではない]
堂々と忍ぶのが「あるふぁ」流。

えすえぬNEWS 「えすえぬ家」単行本化計画進行中!!

いよいよ来年の発売を目指し、「えすえぬ家の人々」単行本の計画が始動中! まさかの豪華付録? もしかしてDVDがついたりして……? ファンの方々の期待を裏切らない出来を求めてあれやこれやと大絶賛検討中!

「こんな「えすえぬ家」が見てみたい!」などありましたら、ぜひぜひ巻末の投稿コーナーまでご応募ください!

また、大好評のWEBミニアニメ「うごくねえおぢおさん」もファミ通.com、コミッククリア特設サイトにて、専有面積をまったりゆっくり拡大中! どなたでも無料で楽しめるこのサイト。本編とは一味違った魅力がありまくり!詳しくはhttp://www.famitsu.com/comic_clear/ 特設コーナーまでどうぞ!

クリックでにょきにょき動く「えすえぬ家」の面々。その独特な魅力を味わってほしい!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

俺にゲーム

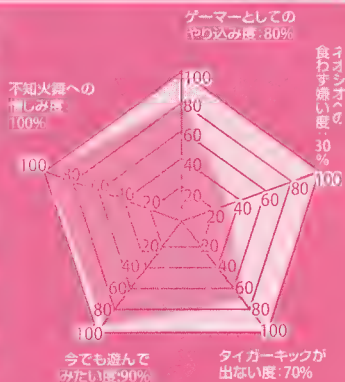
本誌連載コラム「猛者通信」のジ★ダップセが在籍し、彼らを馬車馬のように働かせる鬼畜社長として知られるトリスター牛澤氏が登場。かつてゲーメストの攻略ライター「GYU」として活躍していた氏が取り上げたのは、不朽の名作、『餓狼伝説SPECIAL』！

餓狼伝説 SPECIAL

■メーカー	：SNK	■稼働	：1993年
■ジャンル	：格闘アクション	■使用基板	：MVS（150メガビット）
■操作方法	：1レバー＋4ボタン	■移植版	：ネオジオ、PS2、Xbox360、Wii

今月のゲーム野郎

株式会社トリスター　**牛澤庸二**

…ナリオや企画を手がける株式会社トリスター代表取締役。現在はライター…つぶやいたりしています。

ただのゲームファンだった俺を目覚めさせた『餓狼伝説SPECIAL』との出会い

1993年、バブルは崩壊していたものの今ほど不景気な感じはなく、俺は神奈川県大和市にあるオレンジハウスで、のほほんと『ストⅡダッシュターボ』に明け暮れていた。しかし、地元はジオン脅威のメカニズムで量産したかのようなヤンキーだらけの街で、ゲーセンは凛を上げる場所といった雰囲気。そんな環境の中、ゆる〜い感じで楽しんではいたものの、このまま中途半端に遊んでいても仕方がないと心のどこかで思っていた。そんな折、オレンジハウスの常連だったゲーメストのしもでん（現アルカディア副編集長）から「餓狼伝説２の全国大会があるから人員整理のバイトしない？」と誘われ、泥臭いゲットーを飛び出すチャンスを手に入れることに……。その週末、ゲーメスト杯が催される東京流通センターに向かったのだった。

当時の俺はいわゆるカプコン信者で、後発で格闘ゲームをリリースしたネオジオをどこか馬鹿にしているところがあった。もちろん、『餓狼伝説２』をプレイしたことは一度もなく、大会当日バイトで一緒になった女の子に「このゲームには連続技が存在しないんですよ」と聞かされ、「そんな格ゲーがあるか。それより帰りにメシ食おうよ」とまるでダメな感じ。目の前で繰り広げられる試合を見てもまったくテンションが上がらず、適当に選手をさばきながら、はじめて目にするコスプレイヤーを眺めているうちに予選は終了。「ストⅡ以外で大会なんてやっても盛り上がるわけねーし……」と思っていた矢先、突如あるゲームの映像がステージのスクリーンに映し出された。『餓狼伝説SPECIAL』である。

地鳴りのようなギャラリーの歓声の中、拍子木の音とともに開いていく襖と、その奥で待ち構えている袴姿のブロンドヘアの男。はじめて見たギースの登場シーンは今でもはっきりと覚えている。なんせゲームを見て体に電気が走ったのは、『スペースハリアー』以来だからだ。結局、大会はいい動きのアンディ使いが優勝したが、早くも俺の頭は『餓狼伝説SPECIAL』のことでいっぱいになっていた。そして、退屈な日常から抜け出すために、このゲームで日本一のプレイヤーになろうと決めていた。

ゲーメスト杯で初お披露目[illegible]上がりは凄まじかった。

ネオジオブームに火を付けた『餓狼伝説SPECIAL』とは？

本作は1993年9月16日に登場したネオジオ作品。前年12月に発売された『餓狼伝説２』のバージョンアップ的な位置付けであり、前作ではCPUキャラクターだった三闘士とボスが使用可能になったのに加え、ギースをはじめとする３人の新キャラクターが追加されている。また、連続技が導入されたりボーナスステージが削除されたりと、対戦プレイを意識したチューニングが随所に施されているのが特徴。

当時、ネオジオの対戦格闘といえばカプコンの『ストリートファイターⅡ』シリーズの後追いといったイメージが根強かったが、抜群の遊びやすさと魅力的なキャラクターを取りそろえた本作の登場によって多数のファンの獲得に成功した。

Xbox360をはじめ、コンシューマ機にも多数移植されている。

を蘇らせろ!!

頂点を目指して本気で取り組んだ対戦格闘。しかし、ゲーメスト杯では惨敗

衝撃の出会いから数カ月後、リリースを迎えた『餓狼伝説SPECIAL』の完成度は期待以上だった。追加キャラクターはどれもクールだし、アクションの爽快感も抜群。連続技が決められるようになったおかげで、キャラクターを研究する楽しみも大いに増した。稼働直後は連続技に超必殺技が組み込めるキムが強く、にわかテコンドー使いが大増殖したが、十分駆け引きが成立するゲームバランスに優れた一級品の対戦格闘だった。

さて、日本一を目指してさっそく『餓狼伝説SPECIAL』をやり込みはじめたが、苦心したのはキャラ選び。稼働直後はキムとビリー・カーンが有力キャラだったが、俺は熟慮に熟慮を重ねた末、ジョー・ヒガシに決定。ジョーは避け攻撃によるけん制とスライディングキックによる対空が強力で、しゃがみA→弱・爆裂拳の削りダメージもなかなか。一度の連続技で確実に気絶させられるので、大会向きと考えたからだ。それからというもの、地元で盛り上がっているゲーセンがあれば通い、都内で大会があると聞けば遠征する日々。有力プレイヤーが集まる下井草の3on3大会では、9チームすべてに3タテで勝ち抜いたりと、本気で日本一を狙えるつもりになっていた。

しかし、ゲーメスト杯開催まで残り1カ月を切ったころ、キャラランクに異変が生じる。舞のC龍炎舞の出掛かりに無敵時間が見つかり、一気に強キャラに躍り出たのだ。ただでさえジャンプの軌道が緩やかでめくり攻撃ができないジョーにとっては、この技とライン移動を使って逃げ回る舞との相性は最悪。攻略法を考えれば考えるほど手詰まりと思ったが、残されたわずかな時間でほかのキャラに手を出すよりも、ここは一番やり込んだジョーでエントリーしようと決意する。

ゲーメスト杯当日。再び東京流通センターに降り立った俺は、「一回戦さえ勝てれば行ける!」と意気込んでみたものの、一抹の不安を感じていた。トーナメント表を見ると、初戦の相手はやはり舞。これがイメージどおりの立ち回りをする"分かっている"プレイヤーで、時間いっぱいまで逃げ切られてタイムオーバー負けに。ゲーメスト杯への俺の挑戦は、一瞬にして終わってしまったのだった。

かなりの強キャラである……らけキャラじゃなかった。

ゲームライター、攻略本編集者としての基礎を担ったスコア争いへの挑戦

ゲーメスト杯でのあっけない敗北に、日本一のプレイヤーになるという目標が宙ぶらりんになった俺は、暇をもてあまして神奈川県相武台にある「クイーン8」という小さなゲーセンでバイトを始めた。ここはゲーメストやベーマガのハイスコア集計店に名を連ねており、特に対戦格闘のスコア争いが盛り上がっていたのだ。話を聞くとネオジオの対戦格闘はパターンを構築することでCPUキャラをかっちりカタに嵌められるため、格段に面白いという。実際『餓狼伝説SPECIAL』のスコア争いも常連のあいだで盛り上がっていたのだ。俺はスコアラーの一人(ゲーメストライターのがっちん)の手ほどきを受けて、大会での無念を晴らすべく、今度はハイスコアの世界で日本一を目指すことにした。

『餓狼伝説SPECIAL』でスコアを稼ぐ方法はこうだ。基本はノーダメージですべてのラウンドを勝利すること。これで通常のキャラクターなら3万点、三闘士とボスキャラクターなら5万点がボーナスとして加算される。1ラウンドでも失敗すると予選落ちというシビアなもので、これを踏まえたうえで技による得点を積み重ねていくことになる。技には得点が決まっており、なかでも避け攻撃は威力が低いわりに900点とお得。タイムオーバーや相討ちで1ラウンド分をドローにしたうえで、最終ラウンドまで避け攻撃でめいっぱい稼ぐのだ。しかし、理屈ではそうだとしても、結果に結びつかないのがスコア争いの難しいところ。集計締め切りまで電源リセット上等でひたすらにトライ&エラーを繰り返すのだ。

さて、ジョーでスコア争いに挑戦した俺は、いきなりCPU攻略の面白さに夢中になった。たとえばテリーを相手にする場合、一定の間合いで立ちAを空振りするとテリーは必ずしゃがみDを出してくるので、そこを避け攻撃で反撃する……。そんな風にこのゲームには"明確な攻略パターン"が存在したからだ。また、ゲーム開始時にCPUキャラの登場順を選べるのも、面白さの一つ。投げキャラの山田十平衛を後半ステージに登場させると手に負えないため、彼を何番目にするかも重要な攻略要素だった。

およそ3カ月間、それこそバイト代をつぎ込むぐらいの勢いで挑戦したが、結果的には全国一位の埼玉のジョー使いと数千点差が限界だった。スコアラーの世界では「全一以外はゼロ点」だが、ゲーメスト杯での初戦敗退とは違い、俺自身に無念は残らなかった。というのも、自分でパターンを見つけてスコアを伸ばしていくという、ゲームを攻略する楽しさを再確認したからである。この経験がのちにゲーメストで攻略ライターとしてデビューし、今も攻略本を作っている自分の礎になったに違いない。そんな俺にとって『餓狼伝説SPECIAL』とは、まさにかけがえのないゲームなのだ。

あくまでも個人的な趣向だが……『ガロスペ』のここが好きだった!

もう17年も昔のことなので記憶が曖昧になっている部分もあるが、ここで個人的に『ガロスペ』の好きだった要素を振り返ってみたいと思う。

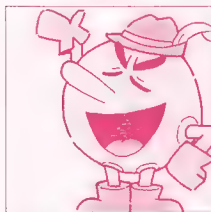
まず一つ目は「無敵時間のあるバックステップ」。これは『餓狼伝説2』からあった要素だが、画面端に追い込まれたときに使えば、相手の飛び込みやライン移動攻撃をスカせる防御アクションとして役立つ。バックステップのスキは必殺技でキャンセル可能なので、そのまま無敵技で反撃したり、コマンド投げを狙うといった使い方も可能。対空技が弱いキャラクターを使うときほど、有り難みを感じるシステムだった。

二つ目は「必殺技による削り」。本作では体力ゲージが1ドットでも残っていれば、必殺技や超必殺技をガードして削り殺されることなく、ゼロの状態で踏みとどまれるのだ(2段技以上は不可)。スコアを稼ぐときは、CPUとこちらの体力をお互いにゼロにして、タイムアップまで逃げるのが定石。これでドローにして少しでも多くのラウンドをプレイし、避け攻撃による得点を稼ぐ――という地道な作業が好きだった。

温室ガス25%削減を実現するには、地球に核の冬を到来させるしかない！ ……ということではなく、世界のみんなが夏は南極、冬はエジプトで暮らせばエアコンいらないんじゃないカナ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ
「パックマン」の記憶といえば、液晶ゲームの「パクパクマン」とうろ覚絵が中心のワーヒー世代だが、前者は版権的に問題なかったんでせうか。

ケソ
「レイジレーサー」に登場したパックマンカーが実現したら、300万までは出す(マニーで)！ 走るより転がった方が早いような気もします。

タキョス
「パックマン」と聞いて真っ先に思い出したのが、昔NBAにいたロバート・パックという選手が、パックマンという愛称だったコトかNA！

FISH ON：01

昼下がりのエスピオナージ

Accross the turbo.

～10月10日　バンダイナムコゲームス・社屋前～

まさ　今日は「パックマン30周年記念展」の取材とのことだが、本当にここで大丈夫か？　中は人っ子ひとりおらず、世界線変動直後の秋葉原なみに静まりかえっておるが。

ケソ　大丈夫だ、問題（略）。だって、こないだ来たときにもバンナムのロビーにパックマンの筐体とかポスターとか貼ってありましたし、きっとここでやってるんスよ。

ケソの携帯電話　RRRRRRRRRRRR

ケソ　はい、工藤探偵事務所。

イタキョ　君たちは一体どこで何をやってるのかな？　（蔦田はん風の顔で）今日は12時集合っていったじゃねぇかコラあああぁビキビキッ!!

ケソ　え？　品川シーサイドのバンダイナムコゲームス前に12時集合ですよね？

イタキョ　ちげーよ！　パックマン展をやってるのは秋葉原のど真ん中、末広町だよ！　基板屋トライの真横だ真横！

ケソ　はわ、はわわ～！

まさ　どうしたケソや。その床にしたたり落ちる尿を見るに、タキョスとの間で何か意思伝達に問題があったと見えるが。

ケソ　じ、実は……パックマン展の会場は末広町でした。し、シーマシェーン。

まさ　オゥ、シット。イタキョにはすぐに行くと伝えよ。ムーンウォークしながら急ぐとな。

タキョス　聞こえてンよ！　普通に急いで来いやコラ！

～1時間後～

ケソ　ぜーはーぜーはー。よ、ようやく着いたでェ。

タキョス　ったくよぉ。先月は遅刻しなかったと思ったら（ただしイタキョはショーに遅刻した）、今月はこの有様かよ。

まさ　すべての責は伝達ミスをしたケソが負うさね。キャンティマ万力の刑に処すがいい。

ケソ　か、勘弁してつかあさい！

まさ　というわけで、気を取り直してパックマン30周年展なのだがね。

タキョス　一言でいうと、パックマン30年の歩みを振り返る展示会だな。つかそのまんま過ぎるか。オリジナルの『パックマン』から、のちに発表された分派作品、パックマンが巻き起こしたムーブメントなどなどを紹介するっつー催しさ。

まさ　ホフム。入場無料とはこりゃイナセール公爵さな。まずは入ってみるっぺれ～。

FISH ON：02

汚物は消毒だ！　リアル修羅の国VS.その他人類

Doomsday.

ケソ　へー。中はパックマンづくしですね。オリジナルのアップライト筐体とかもあるし。

タキョス　30年前の筐体が、よくここまでキレイな状態で残ってたな。

まさ　オリジナルだけじゃなく『パックランド』とかも置いてあるのか。

ケソ　小学生のころ、『パックランド』の真似をして、外で消火栓を見かけたら必ず横に押していたあの日を思い出しますYO。

タキョス　微笑ましい思い出というよりも、ナチュラルにオツムの弱い子って感じだな。

ケソ　パックマンの歴史が壁に綴られてますね。30年つーと、ホントに日本アーケード業界の歴史って感じですなあ。

タキョス　『パックマン』はゲームセンターにカジュアルな空気を持たせるべく、女性客などを狙って明るい雰囲気を持たせた、ってのは有名な話だな。

ケソ　『Ms.PAC-MAN』も、その流れから生まれたんですかね。

まさ　今見ると、妙にセレブ臭が漂ってるさね。というか、ミズなのかマンなのかをはっきりさせてもらいたい

c NBGI

ところだが。

ケソ　『Ms.PAC』だと、何の派生作だかわからな……ふおおお！

まさ　どうしたケソや。

ケソ　『Ms.PAC』……『ミズパック』……『ミズパク』……『ミズバク大冒険』！　ヒポポとタマスンの中身はMs.PAC-MANだったんだよ世界は滅亡する！

タキョス　関係ねーよ。そもそもメーカーが違うしな。

まさ　ほむ。こっちは他機種への移植版が並んでおるのだな。

タキョス　ナムコマニアのスーさんが居たら、喜びのあまり内臓ブチまけて昇天しそうなラインナップだな。

ケソ　展示作のほとんどがテープ版というのが、容赦無くガチ昭和のスメルを漂わせておりますな。

まさ　こ、こここここいつぁー！　この懐PCのラインナップは相当なものさね（NB）！　PC88はもちろんのこと、PC-6001にX1、FM-7、AmigaからX68Kまでそろっているわい。FM-TOWNSが無いのは残念だがね。

タキョス　FM-TOWNSでは『パックマン』出てねーんだろ。

ケソ　僕は、ひ〜とび〜とのHIT-BIT（SG）でおなじみのMSXで765タイトルをよく遊んでましたë。

まさ　個人的にはソード／タカラのM5が感涙もんさな。ずっと欲しかったんだが、ついぞ手にすることはできなかった憧れのマシンさ。

タキョス　よし、この辺でお前らに豆知識を教えてやる。パックマンが食ってるドットって、実はクッキーだったらしいぞ。

ケソ　ま、マジでェ⁉（SHO様調）

まさ　パケルは延々とドットを喰らい続けておるが、糖分取りすぎて成人病の恐れとかは無いのかね。

ケソ　血液検査とか気になりますね。

タキョス　人間とは身体の構造が違うから大丈夫だろ。だいたい、ゴーストを食べても完全に消化しちまってるじゃねーか。

ケソ　そういえば根源的な質問なんですが、パックマンにストーリーとかってあったんスかね。『パックランド』は妖精届けてハイキング〜帰宅というお話がありましたけど。

タキョス　ストーリーは聞いたことねえな。恋人助けるとか、世界平和を守るとか、そういうニュアンスでは無いいっつー気がするけどな。

まさ　食うか食われるか。パケリのストーリーはそれだけで十分さな。

FISH ON : 03

戦い終わって　〜神々の黄昏〜

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

ケソ　いやあ、短い時間ながらパックマン30年の歴史を満喫したって感じですか〜。

タキョス　廃校になった学校を再利用した、この会場は雰囲気がいいな。こんな感じで、ゲーム系の展示会をもっとやってくれねえかな。

まさ　じゃあ来年はパックマン31年展をやってもらうさな。

タキョス　いや、一年刻みじゃなくてアニバーサリー単位で開催してもらっていいから。

ケソ　じゃあ、来年は『ワンダーモモ』24周年展を。

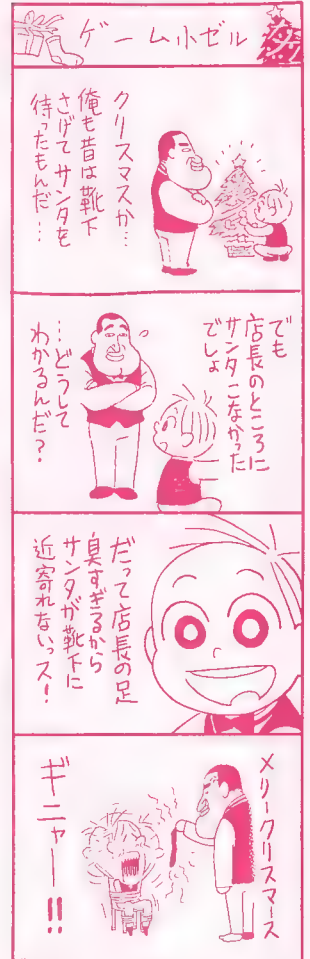
タキョス　何でそんなにハンパな周年なんだよ⁉

まさ　『パックマン』はバンダイナムコの礎ともいえる作品で、この作品がそれ以降のナムコ作品の方向性を決定付けたともいえるな。パックマンを生み出したような、遊びをクリエイトする感性が無ければ、『ダンシングアイ』も『チャイルズクエスト』も『アイマス2』の竜宮小町も生まれなかったであろう。

ケソ　そう考えると、パックマンが後世にもたらした影響というのは大きいですね。

まさ　とりあえず、パックマンに負けないように我々も食って食ってくいまくる（本田エンディング）ことにするか。というわけで、これから神保町のボンディに行こうと思う。

ケソ　そなかじで。

タキョス　また食い物でシメかよ！

（つづく）

二つで十分編集便り

[illegible]

猛者っ子通信

アーケードサウンド調査団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP

最新ゲームのアルバムから過去の名作タイトルの音楽配信まで、団長ピピ子のアンテナはいつでもピピッと休まることはないのです。今月も全国のゲーム音楽ファンのために、ズンズン調査を開始していくのです！

今月の「ただいま調査中！」

調査に勤しむピピ子団長。今回のターゲットは、超人さんと太ったオジさん。えぇと――あなたたちは何者？ ほかにも一風変わった人たちがたくさん住むこの星、なんでも名前はデコ星というとか。

新着&必聴！ 今月のアーケードサウンドアルバムニュース

New! AGEHA / Ryu☆ 【CD】

BEMANIシリーズ人気コンポーザー Ryu☆の2ndアルバムがついに発売。「Ⅱ DX」シリーズの楽曲はもちろん、『REFLEC BEAT』に提供した新曲も収録!!

レーベル：EXITTUNES／発売日：11月3日／価格：2,000円（税込）／仕様：CD1枚

New! SHOGUN DEFENSE オリジナルサウンドトラック 【iTunes】

iPhone/iPod touchのタワーディフェンスゲームのサントラ。作曲は『ダライアスバーストAC』を手掛ける土屋昇平氏だ。付録CDで気になった方は聴いてみては？

Website → http://zuntata.jp/

発売元：タイトー／収録曲数：未定／配信日：11月予定（iTunes Storeでのダウンロード販売）／価格：単曲150円・アルバム未定

Check it up! ロード オブ ヴァーミリオンⅡ オリジナル・サウンドトラック 【CD】

アーケードファンにも馴染みの深い、崎元仁氏の紡ぎ出す音の世界。氏による完全監修のリアレンジ・ボーナストラックも収録。聴けばバトルの興奮がよみがえる。

発売元：スクウェア・エニックス／発売日：発売中／収録曲数：全24曲　価格：2,500円（税込）

New! テクノヴェルク　オリジナルサウンドトラック／バーニングフォース　オリジナルサウンドトラック 【iTunes】

超レア音源ついに解禁！

なんと、ナムコ（当時）の超レアな音楽ゲーム『テクノヴェルク』のサウンドトラックが遂にリリース！ ノスタルジックな"テクノ"の世界がたまらないゾ。一方の『バーニングフォース』も、サイバー&ドライブ感がたまらない名作タイトルだ。

Website → http://namcosounds.com/

発売元：バンダイビジュアル／収録曲：配信中（iTunes Storeでのダウンロード販売）／価格：単曲150円（各作品とも）・アルバム<テクノヴェルク>400円、<バーニングフォース>600円

©NBGI

Check it up! オリジナル・サウンドトラック ドルアーガの塔～the Sound of URUK～ 【CD】

こちらも崎元仁氏が手掛けるTVアニメ版『ドルアーガの塔』サントラ。フルオーケストラ含む勇壮かつ情緒豊かな楽曲を収録。AC版原作ファンもチェック！

©NBGI/Izumi Project

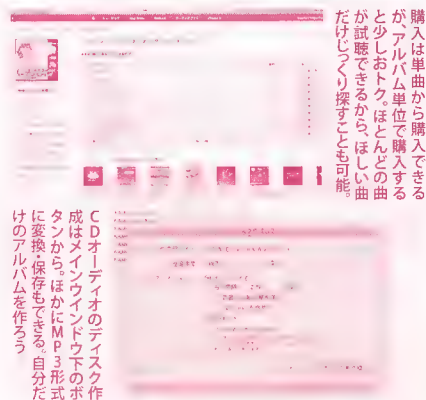
発売元：ベイシスケイプ／収録曲数：全72曲／発売中／価格：3,045円（税込）／仕様：CD2枚組

more infomation

前号でゲーム開発スタッフ座談会を掲載した「並木学 WORKS ～作戦名ラグナロク～」（発売：スーパースィープ／定価：2,625円）の発売日が11月10日に決定した。その発売を記念したイベントを「高田馬場ゲーセン・ミカド」で開催。作曲者、並木学氏のサイン会&サントラ制作スタッフミニトークライブがあるゾ！ 今月は同CDを３名の読者にプレゼント。応募の決まりはP003へ！

iTunesでアーケードサウンドをもっと楽しもう！

最近、CDストアと並ぶもう一つの音楽マーケットとして定着しつつある音楽配信サイト。上で紹介した一部楽曲も配信しているAppleの「iTunes Store」を例に今回はその具体的な楽しみ方を紹介しよう。必要なものはメディアプレイヤー「iTunes」というソフト（http://www.apple.com/jp/itunes/）。このソフトは音楽プレイヤーであると同時にiTune Storeにアクセスするための専用ブラウザでもある。登録曲は1,300万曲以上もあるが、タイトルやゲーム名で検索すれば大丈夫。購入にはクレジットカードのほかにiTunesCardという専用プリペイドカードでの決済もできる。このカードはコンビニでも販売しており、簡単に入手できるからオススメ！

さて、購入してダウンロードした曲はパソコンで聴けるのはもちろんのことだが、CDオーディオ形式のディスクを作成して、CDメディアのソフト同様にCDプレイヤーで聴くこともできる。その作成作業はボタンをクリックするだけ。特殊な設定は必要ないから安心だ。聴きたい曲、興味ある曲が手軽かつ早く楽しめる音楽配信サイト。「難しそうだから」「携帯プレイヤー機器を持っていないから」と興味ない人もいるかもしれないが、意外と簡単で便利だぞ！

購入は単曲から購入できるが、アルバム単位で購入すると少しおトク。ほとんどの曲が試聴できるから、ほしい曲だけじっくり探すことも可能。

CDオーディオのディスク作成はメインウインドウ下のボタンから。ほかにMP３形式に変換・保存もできる。自分だけのアルバムを作ろう

「データイースト
レトロゲームミュージックコレクション2」制作の舞台裏

ゲームサントラができるまで

～制作スタッフに聞く録音＆マスタリングのヒミツ～

伝説のゲームメーカー、「データイースト」のゲームサントラ第二弾。今回は要望が特に高かった6作品の全BGMを収録!
■収録曲:『カルノフ』『チェルノブ』、『トリオ・ザ・パンチ』、『サンダーゾーン』、『ならず者部隊ブラッディウルフ』、『ミッドナイトレジスタンス』

80～90年代ゲーセンの名サウンドを発掘するティームエンタテインメントの“レトロゲームミュージックコレクション”シリーズ。その新作アルバムの収録現場へ、突撃調査。聞いてなるほど見て納得の制作舞台裏!

■教えてくれた人:川島裕二さん
株式会社INH所属。“レトロゲームミュージックコレクション”シリーズのレコーディングエンジニア／エディター。

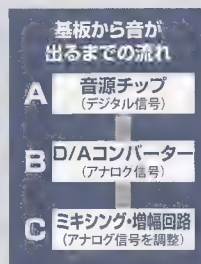
■商品概要■
「データイースト　レトロゲームミュージックコレクション2」
発売元:ティームエンタテインメント／発売日:2010年12月1日／価格:2,940円(税込)

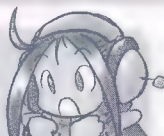
Q1 ゲームサントラCDの録音、どうやって基板から音をとっているのですか?

基板内部では音声が発声されるまでに、大きく分けて三つの段階を踏まえています。まずは各音源チップからデジタル信号が出ます(右図のA)。今回説明のためにご用意した『ミッドナイトレジスタンス』だと、二つのFM音源チップとPCMからその信号が出ています。次にD/Aコンバーターによって、それぞれのデジタル信号がアナログ信号へと変換されます(右図のB)。そして最後に、それらのアナログ信号がミキシング回路によって聴ける音へと調整される(右図のC)、といった流れです。録音をする際にはこのミキシング回路にピンを挿して音を録っています。チャンネルごとにBの段階で録ることももちろんできるのですが、音のニュアンスが筐体のスピーカーから聴こえるものと微妙に変わってしまうので、試行錯誤の末に今の形に落ち着きました。

収録するまでの作業手順ですが、理想はサウンドテストからの録音です。ですがサウンドテストが付いていないタイトルがほとんど。そういったゲームは実際にプレイしながら録っているんですよ。

プレイしながらの収録だなんて、びっくり! チャンネルごとの録音は、ゲームによってはプレイの進行によってその都度テンポがずれるものもある、というのも理由みたいです。

基板から音が出るまでの流れ
A 音源チップ(デジタル信号)
B D/Aコンバーター(アナログ信号)
C ミキシング・増幅回路(アナログ信号を調整)

音声出力部に近い基板に付いている抵抗にピンを挿して、音声信号を拾っている。よく見るとコンパネにはしっかりとゲームをプレイするためのループレバーが!

Q2 コダワリや、苦労した点はありますか?

こだわっているのは、オリジナルの音に忠実にということです。実機から聴こえてくる音のニュアンスをとにかく重視しています。皆さんの記憶に残っているのは、やっぱり筐体のスピーカーから出ている音ですからね。ただ、それでいて音楽CDとして聴ける音質というところにもこだわっています。

苦労は、何といってもゲームクリアをしなくてはいけないということですね。タイトルによっては、エンディングを収録するためだけに閉店後のお店(INHの店舗「高田馬場ゲーセン・ミカド」)で何時間もハマったりしています(笑)。

やっぱりアーケードゲームの音楽は、筐体のスピーカーから聴こえてくる「あの音」だからこそ想い出の音楽になるのね。ゲームをクリアするのがすっごく大変なのは、ミスした後に「戻り復活」のゲームが多かった時代ならでは。ゴリ押しを許さない硬派なのです!

Q3 レトロゲームの基板入手は大変そうだけど……?

ほとんどがお店にあるものですよ。まれに無いタイトルだったりしても、近い関係者が持っていたりするのでお借りしています。これはウチならではの強みですね(笑)。インターフェイスが特殊(今回だとループレバー)なゲームでも店側にコンパネがありますし、もしクリアや状態の再現が困難なゲームの収録でも、猛者プレイヤーの力を借りることもできますしね。

レアなタイトルの収録でもすぐに基板が用意できちゃうのは「高田馬場ゲーセン・ミカド」ならではの強み! 『ミッドナイトレジスタンス』を普通のレバーで進んでもマンホールのフタが壊せないだけで詰んじゃうから、ループレバーコンパネがあるのもポイントが高いですっ。

担当の林 康氏に聞く 録音したサウンドを磨く作業「マスタリング」とは?

簡単に言うと音量をそろえる事。正確には“帯域”、“音圧”をそろえる事です。同じメーカーの作品でもゲームが違うと聴感上、音量にバラつきがあったりします。これを一つのCD作品として聴けるように整える作業です。スピーカーから耳までの距離が遠かったテーブル筐体の、あの感じを思い出しながら音作りをしていますね。ただし原曲者様が居てのマスタリングですから、極端に変わらずイメージを壊さないように心掛けています。

渋いといいますか……ちょっと一癖あって、変わった中毒性を持っている。そんなデータイースト魂を感じ取って楽しんでいただければうれしいです。

「アイレム レトロゲームミュージックコレクション」発売記念イベント開催

10月11日、好評発売中の本作にちなんだイベントが「高田馬場ゲーセン・ミカド」で開催されたぞ。スーパープレイヤーnan@氏による同CD収録の「Xマルチプライ」、『R-TYPE LEO』のオールクリア実演プレイ、今回の取材で協力いただいた川島氏、林氏と石見氏(プロデューサー)によるトークショーで会場は大盛り上がり。音が割れるほどのラウドな音、後のテクノにも通じる先進性をもった当時のアイレムサウンドの魅力や収録秘話を語り尽くす80年代ゲーマー感涙のイベントだったぞ!

主要スタッフによる熱いトーク。会場には60人以上が集まった。

ANA 2010-11 ARCADIA NEWS ANALYSE

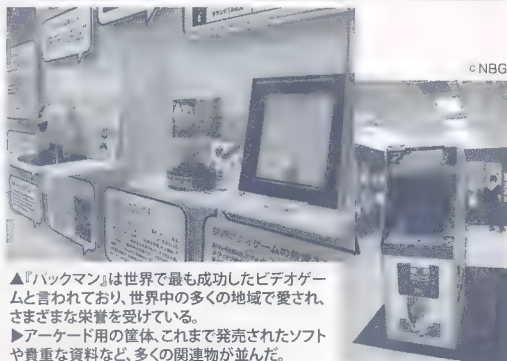
パックマン展 ―― 80's to 10's ゲーム&カルチャー 大盛況のうちに終了

http://pacman.com/

『パックマン』生誕30周年を記念した展示会「パックマン展」がさる10月2日（土）～10月11日（月）にかけて、東京の3331 Arts Chiyodaにて開催された。

本イベントでは、『パックマン』シリーズに関係する各種ゲームソフトや関連商品の展示、関係者のトークイベントなどが催された。トークイベントでは、同作の生みの親である岩谷徹氏や、かつてナムコ（現：バンダイナムコゲームス）広報誌の『NG』に掲載されていたドット絵講座で知られるMr.ドットマン氏らが登場。来場したファンを喜ばせた。

なお、本展示会の様子は94ページからの「猛者通信」でも触れているので、併せてご覧いただきたい。

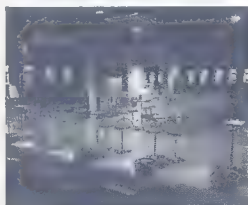
©NBGI

▲『パックマン』は世界で最も成功したビデオゲームと言われており、世界中の多くの地域で愛され、さまざまな栄誉を受けている。
▶アーケード用の筐体、これまで発売されたソフトや貴重な資料など、多くの関連物が並んだ。

ダーツマシン設置数国内最大級の店舗「タイトー ダーツ スタジアム 渋谷」オープン

http://taito-darts-stadium.jp/

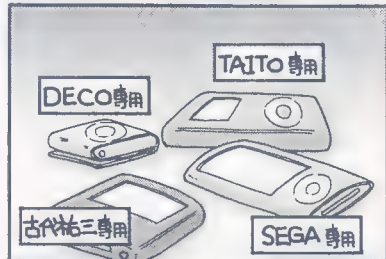
タイトーはダーツスペース「タイトー ダーツ スタジアム渋谷」を渋谷道玄坂「フォンティスビル4階」に10月13日にオープンした。

同店はダーツ最新マシン『ダーツライブ2』の設置数が45台と、国内最大級のダーツ台数を誇る（2010年9月現在・同社調べ）。この『ダーツライブ2』だが、スコアの算出、集計が自動的に行われる「エレクトロニックダーツ」と呼ばれる機種で、初心者でも気軽に楽しめるのが魅力。出したスコアはICカードに記録され、携帯電話やPCで確認できる。「ダーツに興味はあるけれど、プレイするには敷居が高い」という方にはうってつけかも？

こちらがタイトー ダーツ スタジアム渋谷店内の様子。ちなみにエレクトロニックダーツや、ダーツの遊び方になどについては、弊誌2004年2月号の「猛者通信」でも取り上げている。未読の方はぜひご一読を。

●INFOMATION
所在地：東京都渋谷区道玄坂2-23-12 フォンティスビル4F
☎：03-5459-5930
営業時間：10:00～25:00
備考：年中無休。『ダーツライブ2EX』45台、『TouchLive』3台設置

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

迷探偵ねお子&ぢお子

●音楽関係の情報は96ページ「アーケードサウンド調査団」に掲載中！ こっちも見てね。読者プレゼントもあるよ！

COMIC

人気トレーディングカードゲームを題材した漫画『ヴァイス・サヴァイヴW』第1巻が発売

http://ws-tcg.com/anime/

人気アニメやゲーム等のキャラクターが多数登場するTCG『ヴァイスシュヴァルツ』（WS）を元にした漫画『ヴァイス・サヴァイヴW』の単行本1巻が10月26日に発売された。『WS』同様、さまざまな作品とのコラボが見られ、原作ファンならニヤリとできる場面も。付録の「こなた」（『らき☆すた』）、「シオン」（『MELTY BLOOD』）PRカードも魅力。

●INFOMATION
著者：風川なぎ／原作：ブシロード
発行元：角川書店
発売日：2010年10月26日（発売中）
定価（税込）：630円／判型：B6判
備考：PRカード2枚付録

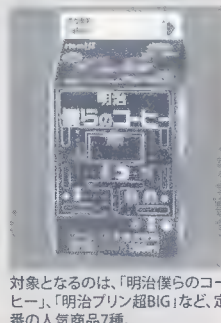
◀付録PRカード（サンプル） 1名様

GAME

生誕30周年の『パックマン』が明治乳業とタイアップ

http://pacman.com/

上にも触れた通り、『パックマン』は今年で記念すべき年を迎えるが、その中で明治乳業とバンダイナムコゲームスがタイアップ。明治乳業の定番商品のパッケージを『パックマン』風にアレンジして販売する企画が9月下旬からスタートした。商品パッケージ上の二次元バーコードから専用サイトにアクセスすると、対象商品に応じた待ち受け画像が手に入る。

また、今春にサービスを開始したSNS育成ゲーム『PAC-MAN REBORN』（右QRコード）とも連動。期間限定で、同商品コラボレーションキャラが登場。

対象となるのは、「明治僕らのコーヒー」、「明治プリン超BIG」など、定番の人気商品7種。

絶技 闘神

PLAY BACK

東京ゲームショーの中での開催、A／B／Cのカテゴリー分けや、ニコニコ生放送でのライブ配信など、さまざまな新しい試みが模索された闘劇'10。新生した闘劇では例年以上の激戦が繰り広げられた。闘劇'10FINALでの結果を元に、各タイトルの注目トピックスを収集した。個性的な12タイトルの「今」を凝縮した記事をご覧あれ。

TITLE INDEX

闘劇'10を元にバングを振り返る

闘劇が終わり、『BBCSⅡ』の稼働を間近に控えた今だからこそ訊きたい、プレイヤーの本音。それを交え、競技者たちにとっての永遠のライバル「強キャラ」に迫る!

Text:よるよる

考察!! バングはどこまで強かったのか?

闘劇'10決勝大会では、群を抜いて使用人口が多かったバング、ライチ。中でもバングは、稼働初期から現在に至るまで、最強クラスのキャラクターとして君臨し続けてきた。

『BBCS』から使用キャラクターをバングに変えたプレイヤーも少なくはなく、各地で開催された闘劇予選では、バングの独壇場になることもあった。難度の高い連続技の精度が勝率に直結するライチと違って、バングは比較的簡単な連続技だけでも実戦には事足りる上、素早く、体力が多いという強みもあり、特に大会に強いキャラクターとして多くのプレイヤーに認識されていたようだ。

だが、闘劇'10決勝大会を振り返ってみると、バングの勝率は48%と決して高くない数字。大会全体を通じてバング、ライチを擁するチーム同士のつぶし合いが目立ったとはいえ、タオカカ、ジン、カルル、ハザマなどに敗れるシーンも見られた。

そして、闘劇'10決勝大会に出場したプレイヤーの一部にバングへのコメントをお願いしたところ、「ライチ、バングの接触は想像以上にきつかった(笑)(ソウジ氏)」、「壇上でのバング戦は、僕の心を温めてくれました(ごろ@愛生命氏)」など、多くがその強さに苦言を呈するものだったが、バングとのキャラ相性がいいタオカカ使いからは「バング美味しいです ^q^ (辻川氏)」といった内容もあった。

バングが最高ランクの性能を持っていることは間違い無い。だが、ほかのゲームからの参入や使用キャラクターの変更によって実力のあるプレイヤーがバングに集中したことや、比較的扱いやすく上達しやすかったことが、性能以上の印象を与えさせた一面もあるのではないだろうか。

闘劇'10FINALでのキャラクター別戦績

名前	勝	負	勝率
タオカカ	6	2	75%
アラクネ	12	7	63%
ラムダ	3	2	60%
カルル	7	5	58%
ジン	7	6	54%
バング	16	17	48%
ライチ	14	16	47%
ハザマ	2	4	33%
ノエル	2	4	33%
ラグナ	0	3	0%
テイガー	0	2	0%
ハクメン	0	1	0%

そして『BBCSⅡ』へ

その強さ故にヒールとして扱われることの多かったバングやライチだが、やり込みを続けたプレイヤーたちにとっては、克服すべき壁として立ちはだかる、対戦しがいのある相手でもあったようだ。強いだけでなく使っていて面白いことも確かなので、次回作でどのような変更が施されるかにも期待がかかる。

アークシステムワークス開発スタッフより ～闘劇'10FINALを観戦して～

バングとライチへの偏りはありましたが、盛り上がりどころの多い大会でした。辻川君の動きとか、うま過ぎて人間の動きじゃないみたいで(笑)。次回作の『BBCS Ⅱ』は今作をベースに調整を加えているので、より競技性が高くなると思います。もし次回の闘劇に選ばれれるようなら、すべてのキャラクターが決勝大会に出場してほしいですね。(プロデューサー 森利道)

どの試合も見ごたえがあったと思いますが、アラクネやカルル、ラムダを使う職人の活躍には、胸が熱くなりました。「けしごむ」さんのノエルも素晴らしい試合をしてくれたと思います。解説担当として、すべての試合を拾いたい気持ちでいっぱいでした。『ブレイブルー』という舞台にも華のあるプレイヤーが多く出てきたな、と実感できた大会ですね。(プランナー パチ)

『BBCS』優勝者インタビュー

――優勝した今の気持ちを聞かせてください。

超 今は実感が湧いていないので、これからゆっくりと味わいたいと思います。

辻川 家に帰って、一人でベッドでゴロゴロしながら喜びをかみしめたいと思います(笑)。ニコニコ生放送のタイムシフトで見るのもありかな。

超 見直したいね(笑)。

――最もキツかった相手はどのチームでしょうか?

超 初戦ですね。ユメ(秋葉原エディ党)さんとイノウエさんのチーム。

辻川 いろいろなタイトルで闘劇に出ている、プレイヤー性能の高さを感じました。

超 初戦で二人とも動きがガチガチだったところにうまくかみ合わされて。相手もそうなんですがミスが多く泥仕合になってしまい、何か起こってもおかしくない展開でした。二回戦と三回戦は比較的楽をさせてもらえました。

辻川 壇上に進んでからは、キャラ的に相性が良かったですね。

超 周りが騒いで楽しそうにしていたので、お祭り感覚で全然緊張はしませんでした。

辻川 去年や一昨年に、知り合いを応援していたときより緊張しなかったです(笑)。

――本日の勝因はどの辺りでしょうか?

超 関東の人があまりタオカカの対策をしていなかったことですね。

辻川 強いのに、なぜか人口が少ないですよね。

――最後に、プレイヤーや読者の皆さんに一言!

[illegible]右。「辻川」の負けを「超」がカバーした試合もあり、二人での勝利といえる。

辻川 初心者でも遊びやすいゲームなので、どんどん興味をもっていただければいいなと思います。

超 近所のゲームセンターでだれも対戦をやっていないような状態から始めたんですが、3年4年とやっているうちに気付いたらこんなところまで来れたので、「闘劇に出たいぜ!」って思った人は、がんばってやってほしいと思います。

辻川 今はネット対戦もありますしね。

『VF5 FS』最初の戴冠は!?

『バーチャファイター5 ファイナルショーダウン(以下、VF5 FS)』での初の全国規模大会となった今大会。バーチャはキャラではないことを改めて感じさせる結果に!?

Text:マッハ

闘劇三闘士誕生!

決勝大会前に『VF5 FS』が稼働となったため、最初の全国大会となった本大会。予選とのゲームバランスの違いに、どうアジャストするか注目された。

ベスト4には、下馬評通りの強さを見せた【スターダストクルセイダース】、関西の【大新世界】が勝ち残り、当日予選から破竹の勢いで勝利を積み上げてきた「イトシュン」擁する【ロマンシング・猿】、勢いを見せる【自由街道】が名を連ねた。

Sクラスプレイヤーがひしめき合う中、この日最高のパフォーマンスを見せたのが【自由街道】の若手のホープ「せろり」(カゲ)だ。

準決勝では、今大会の優勝最有力候補である【スターダストクルセイダース】を先鋒3タテで下す。決勝は【ロマンシング・猿】との大将戦を制して勝ち上がってきた【大新世界】が相手となるが、勢いをそのままに先鋒3タテで見事に勝利。

終始強気に攻め続け、要所での読み合いをことごとく制した「せろり」の勢いを止める者はおらず、【自由街道】が見事『VF5FS』最初の全国覇者として、代表となった北関東に錦を飾った。

殊称号が付与された。

闘劇'10FINALを踏まえたキャラ情勢考察

今大会の予選には前作『VF5 R』が使われたため、『VF5 FS』を使用する決勝大会では、予選通過時のキャラから変更が認められた。この最新状況を考慮しつつ、キャラ情勢を考察してみたい。

この変更によって、『VF5 R』では最弱キャラとして認識されていたシュンが、技性能、システムとのマッチングも伴いVF史上最強ともうたわれるほどの進化を遂げ、キャラランクのトップに君臨。圧倒的コンボ火力とローリスクハイリターンな技の数々に加え、二択回避技、構えなども保有した、足りないものが無いパーフェクトファイターだ。【ベリーナイス組合】の「ふ～ど」や【大新世界】の「よろしこ」といった各キャラのトッププレイヤーが、シュンで参戦していることからも納得がいくだろう。

シュンに続くキャラとしてはラウ、アキラ、カゲなどが挙げられるが、シュン、アキラはキャラの特殊性やリリースから日が浅いこともあり、大会で安定させるのは難しかった印象がある。そんな中、決勝大会で目立ったのはやはりカゲというだろう。

カゲ、ラウは強力な投げに加え、ローリスクミドルリターンな中段攻撃の数々、壁や側面の有用性の高さ、と共通点が多く、さらに扱いやすさは折り紙付きのため、大会のような一発勝負の舞台で強さを発揮しやすいといえる。優勝した【自由街道】「せろり」に加え、【勘違いクラブ】の「ヨコ☆カゲ」の活躍も記憶に新しい。

また、破竹の勢いで当日予選からベスト4まで駆け上がった【ロマンシング・猿】の「イトシュン」(ブラッド)の活躍に見られるように、今作のブラッドは高火力で使いやすい打撃と、ダッキングなどによる構えを駆使したスタイルが強力。バレると厳しいという意見もあるが、上位には残るだろう。

上位キャラの中では、本戦ではあまり活躍が見られなかったのがリオン。しかし、立ちガードを崩す手段を豊富に備えており、リングアウト性能、壁の有用性の高さも伴い、ステージ依存度の低い大会向けのキャラといえるだろう。

今後も続いていくVFシーンでは、これらのキャラが中心となっていくことが予想されるため、ぜひとも注目していきたい。

価が上がってきているのがカゲ。

激く光る部分を多く持っている

『VF5 FS』優勝者インタビュー

――優勝したときの気持ちをお聞かせください

森本レオタード(以下、森本) 優勝したという実感が全く湧きません。目標(初ベスト4に残る)を一気に飛び超えてしまったからかもしれないです。

せろり まさか優勝できるとは思っていなかったので、ビックリしました。

ひらがなであおき(以下、あおき) 奇跡ってあるんだなぁと思いました。実は大会一週間前にチームメイトの「せろり」と大会を辞退するかどうかまでの大喧嘩をしたんです。何とか仲直りしたものの、当日は仕事になってしまい自分は間に合わないかも……という状況でしたから。

――一番の勝負どころはどこでしたか?

あおき 全員ですね。正直うちらは大会エントリーチームの中でも最下位クラスの実力ですから。

――今大会のMVPは?

あおき あおきというマスコットキャラクターがMVP――といいたいところですが、一応「せろり」にしておきます(笑)。

せろり 幼稚園を早退したあおきさんに一票。

森本 ちくりんさんとベアクラさんの声援(と「せろり」の健闘)。

――最後に一言お願いします。

あおき 大会の盛り上がりには貢献できませんでしたが、うちらのような一般人でもあきらめずに続けていれば、こういうこともあるという珍しい事例の一つとして、心に止めていただければ。あと、30歳♂、幼稚園教諭に興味のある方はぜひご一報を(笑) by婚活ジャッキー。

せろり バーチャ教えてください。

森本 応援してくれた方々、ありがとうございました。僕自身はほとんど活躍していないですが(笑)。

――ありがとうございました。

稼働後1年半の総決算!

例年、闘劇では波乱の多い鉄拳シリーズ。今回もその例に漏れず、いつも以上の大混戦。その結果を踏まえつつ、「鉄拳6BR」の現在と未来を見ていきたい。

取材／構成:編集部&KEN

闘劇'10の結果から見る『鉄拳6BR』の現在、そしてその後

闘劇'10 FINALにおいて、ベスト4に進出したチームの出身地を見ると、九州、北海道、海外（韓国）、関東と見事にばらけた形になっている。鉄拳に限らず、格闘ゲーム全般において、有力なプレイヤーは人口密集地域の関東、関西に集中する傾向があるが、今年はそれ以外の地域の躍進が目立った。ちなみに、闘劇種目として鉄拳シリーズが採用された年で、九州～中国地方出身者によるチームの優勝、北海道チームのベスト4入りは今回が初となる。優勝した【観光メイン】は、今大会で注目された韓国の【whyworks】、闘劇'08覇者の「サンドリヨンペこス」（ボブ）を擁する【千葉代表】を下しており、「運」の言葉では片づけられない実力を示している。

地方プレイヤーの活躍といえば、闘劇開催後の10月10日、北陸・富山にてプレイヤー有志によって開かれた5on5大会「MASTERCUP.4」では、決勝トーナメント8チームは、ほぼ関東、関西出身者で構成されていたものの、予選トーナメントでは地方のチームが首都圏の優勝候補を破るような試合も散見された。終了後、主催スタッフや参加プレイヤーに大会の感想を尋ねてみたが、「優勝候補を論じる意味が無いほど、各地方の実力が拮抗してきている」という感想をしばしば耳にした。

国内の地域差だけではなく、世界各国間の差も縮まりつつある。これまでは韓国、日本が抜きんでているという認識が鉄拳プレイヤー間で共有されてきたが、ほかの国も決して侮れるものではない。下記の優勝者インタビューでも、最も苦戦した相手としてイギリスチームの名前が挙げられている。10月5日にアメリカ・ロサンゼルスで開かれた、[illegible]主催のイベント「World Cyber Games2010」では、優勝が韓国の「Knee」、2位、3位が日本の「アオ」、「ほんだ」とい結果に終わったが、うかうかとしてはいられないだろう。

またプレイヤー情勢以外に、今回の闘劇'10関係で特筆すべきこととして、弱キャラとして頻繁に名の挙がるクマ＆パンダを使用するプレイヤーが4人も見られたことが挙げられる。その中の一人「パンダマニア」は準決勝では【札幌マスカッツ】の先鋒「イデ」（ボブ）、中堅「あぎち」（レオ）を倒し、【千葉代表】を準優勝へ導く求心力となっていた。

上記の現状を見るに、『鉄拳6BR』シーンは、円熟した時期を迎えているといえるそうだ。闘劇会場で『鉄拳タッグトーナメント2』の開発が発表され、プレイヤーの興味がそちらに引かれている時期ではあるが、今こそ、もっとも密度の濃い『鉄拳6BR』の対戦が可能な時期なのかもしれない。

使用キャラクター、プレイヤーの出身地[illegible]

闘劇壇上でまさかのパンダ大暴れ。後ろに下がりながら地道に体力を削り、要所で構えや特殊起き上がりなどで体力を奪っていた。

日本、韓国以外の地域のプレイヤーが壇上に上がる日[illegible]

『鉄拳6BR』優勝者インタビュー

――【観光メイン】のみなさん、まずは優勝した直後の、今の率直な気持ちをお願いします。

スマイルX　本当に夢のようです。本当に、観光に来るだけのつもりだったのに……（笑）。

ねすちゃん。　これまでの努力が実ったようで、うれしいです。

たたたたたたたたーく（以下たーく）　僕は闘劇に備えて、ほかのメンバーより先に、2週間前から関東入りしていたんですけど、その甲斐がありました。いや、本当は僕も観光メインだったんすけど（笑）。

――今回一番苦しい闘いはどれですか？

スマイルX　イギリス代表チームのジュリア使いの方、「*~クリスティナ~*」さんです。怖かった！

ねすちゃん　自分もその人ですね。

たーく　イギリスのチーム以外だと、準々決勝の【RevoLution】。まさか勝てるとは思いませんでした。

――今回の勝因は何だったと思いますか？

スマイルX　それぞれの役割を果たせたことでしょうか？　順番を固定したのは良かったと思います。

ねすちゃん。　みんなが活躍できたからですね。

たーく　不利な状況でも、自分を信じてあきらめなかったことです。あとそれ以上に、チーム内の友情ですね。友情の勝利です！（一同笑）

――今回のチーム内MVPは？

たーく　それはもう、全員ですよ！

スマイルX　決勝の「たーく」の3タテは間違いなくMVPモノでしょう（笑）。

――気の早い話ですが、次の目標は？

闘劇'08覇者「サンドリヨンペこス」を三人がかりで倒すつもりだったという決勝戦では、「たーく」（左）が大爆発！

一同　うーん…。今はまだ考えられないですね（笑）。

――では最後に、『アルカディア』を見ている鉄拳プレイヤーの皆さんに、何か一言お願いします。

スマイルX　努力すれば、夢はかなう！

たーく　地方でも、努力すれば優勝できます！

ねすちゃん。　だれでもそれなりに努力さえすれば、いいところまでいけると思うんですよ。あとは……あとはやはり、やり込みでしょうか？（一同笑）

中部の強豪「おえっぷ」が覇者へ

ライデンのスーパードロップキックのかけ声「ダ――――!!!」が響き渡る大会となった。観客の脳裏にはスーパードロップキックが焼き付いているに違いない。

Text:極限堂

覇者「おえっぷ」の歩み

今大会では、K'、マチュア、ライデンの3キャラが鍵を握ると言われていた。そして予想通りK'とライデンはコンスタントに活躍を見せたのだが、マチュアは当初の予想よりも連続技を決めるチャンスをつかむことができず、持てる力を発揮する場面が少なかったようだ。このように苦戦するマチュア使いが多い中、もくもくと即死連続技を決めて勝ち上がっていったのが覇者「おえっぷ」である。

「マチュアの連続技は徹底的に練習したので、最後まで決めきる自信がある」と言ったとおり、ベスト4に進出するまでの間に何度も成功させ勝利を手にした。このままマチュアの力で勝ち進むのかと思われたが、準決勝戦と決勝戦ではライデンが噴火して、スーパードロップキック祭りとなった。

スーパードロップキック

「おえっぷ」は準決勝以降の二試合で、実に8発ものスーパードロップキックを決めた。特に決勝戦では「ジャイアン」の3キャラすべてにヒットさせて、ライデンで3タテをする活躍を見せる。

ヒット確定を迎えるまで、スーパードロップキックを温存することに固執せず、レベル4までたまったら積極的にぶっ放して使用していた。これが功を奏し、相手の警戒が低いうちにヒットしたり、出し惜しみして負けといった場面が無かったので、勝利へとつながっているように思えた。また、攻め込まれているときなどの難しい状況でも、うまく割り込んで出していたのが印象的だ。今回は覇者「おえっぷ」にも協力してもらい、この「スーパードロップキック」を特集していこうと思う。

闘劇'10FINALで見られたドロップキックの瞬間!

主にジャンプ防止として出しておくので、ヒット確認が可能となる最も基本的な行動ダー――!!!

出し惜しみをして負けるよりは狙うべし。もはやシューティングゲームのボム感覚ダー――!!!

接近戦でぐちゃぐちゃになったときにヒットしやすい。二段技なので突然のヒット時も安心設計ダー――!!!

スーパードロップキックが二発たまった状態でここにたどり着くと、相手のキャラが立ち上がることはまず無い。高威力で長い無敵、スキは少なく特殊追撃判定、まさに完成された必殺技なのダー――!!!

ヒットするかガードされるかは運が絡んでしまうが、無限大の可能性を秘める。これもこの技の魅力の一つダー――!!!

これがドロップキック専用配置だ!

闘劇'10 覇者「おえっぷ」配置

写真は覇者「おえっぷ」本人によるもの。人差し指でBボタン、小指でDボタンを押さえるスタイルになっている。

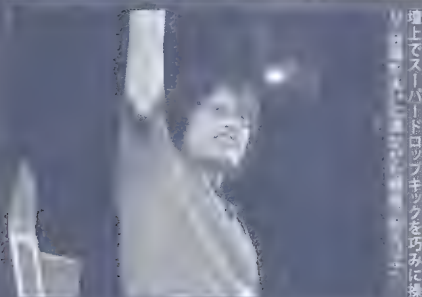
[illegible]よく指が[illegible]の小指を使うそうだ

BOX配置

親指でBボタン薬指でDボタンを押す方法と、人差し指でBボタン、親指でDボタンを押す方法が一般的。

[illegible]は親指でDボタンを押すタイプ。指が突っ張らないので負担が少ない

『KOFXIII』優勝者インタビュー

壇上でスーパードロップキックを巧みに操[illegible]

――闘劇覇者となった感想をお聞かせください。

おえっぷ　[illegible]ですが、気付いたら闘劇の優勝まで来てしまった、という感じです。純粋に僕はこのゲームをプレイしてるのが楽しいんですよ。

――今大会でキツかった相手はどなたでしたか？

おえっぷ　初戦の「爆弾野郎」さんと二回戦目の「OZ」さんの試合ですね。特に「OZ」さんとの試合は最後の最後まで勝負が分からなかったので一番アツくなりました。結果的には、この試合で波に乗れ「ライデンがケリ倒し、マチュアが即死コンボを決める！」という理想の流れを作れた気がします。

――自身の使用キャラでMVPを決めるとしたらどのキャラになりますか？

おえっぷ　全キャラか……と言いたいところなのですが、僕のK'はマスコットなので（笑）。普段なら間違いなくマチュアなんですが、今大会に限ってはライデンです。普段は相手のゲージを消費させるくらいしか取り柄がないんですが……大舞台に強いんですかね。

――最後に読者の方に一言お願いします。

おえっぷ　[illegible]ムです！

MELTY BLOOD Actress Again

新キャラ出現隠しコマンドにも注目!

本命対対抗という最高の組み合わせが実現した「MBAACC」。見事優勝を果たした「せめて、ラスボスらしく」と、準優勝チームからの「はと」氏のコメントを掲載。

優勝チーム「せめて、ラスボスらしく」インタビュー

――今回の優勝を振り返って。

GO1　このゲームをやり続けて四年くらいたつんですが、今回初めての壇上ということもあって、緊張しました。本当はバックヤードに戻ってから泣こうと思ってたんですけど、思わず壇上でホロリときてしもうて、恥ずかしかったです（笑）。

いえだ　相方が僕を最初に選んでくれて、それがうれしくてやり込んでたんですけど、その相方が壇上で泣いているのを見て、僕も思わず涙ぐんでしまいました。

――もっとも苦戦した試合は？

GO1&いえだ　やっぱり初戦の「ジャッジマンですの」ですね。

――やはりやり込んでいても初戦に[illegible]

いえだ　やはり自分との闘いみたいなところがありますからね。

GO1　それに蒼崎青子の使い手が全然いなかった上に、守備力1500（風水）さんは何をしてくるか分からないファンタジスタ系の選手なのでやりにくかったです。それに自分たちも緊張しているので……。

――それでは壇上以降の闘いではいかがでしたか？　ほかの出場者に「ラスボスは俺が倒す」などとかなりあおられてましたが。

いえだ　あおられるのはまぁ予想通りだったんですけど（笑）、優勝して「しょせん、お前たちは練習不足だったな」とか言うつもりだったんですが……。感激しすぎて忘れちゃいました。

――今回の優勝のポ[illegible]

[illegible]わっていったという「せめて、ラスボスらしく」の両氏。栄光に拍手を贈りたい！

GO1　いえだ君のクレセント琥珀ですかね。かなりのレアキャラなので、相手はかなり戸惑ったと思います。

いえだ　「[illegible]」と思いながら立ち回りました（笑）。

――それでは今回のMVPはいえださん？

GO1　いや、僕ですね。全戦全勝なので！（笑）。

いえだ　仕方ないので、その座はゆずります（笑）。

（9月18日　闘劇会場にて収録）

準優勝者「はと」が振り返る『闘劇'10』

――[illegible]

はと　キャラを変えたことで全体的に経験が少なく[illegible]ったのですが、相方が強いと信じることでその不[illegible]

――強いなと思ったチーム、選手は？

はと　一回戦の相手が当日予選を勝ち上がってきた勢いのあるチームだったので、そこが一番手ごわかったですね。それにやっぱり優勝チームの二人は強かったです。どんな状況でも勝つっていう精神力が、見ていてすごいなーって思いました。対策は立てていたんですが、実践できないで終わっちゃったのが残念でした。でも、結果はどうあれ一カ月の「闘劇」開催期間、真剣にやった結果が出たと思っているので悔いは無いですね。

優勝候補「がる信者」の一員として活躍した[illegible]氏。これからの活躍にも期待したい！

スクープ　コマンド入力で新キャラクター登場!!

『MBACC』にまさかの新キャラクターが登場！　アーケード版『Actress Again』ではCPU専用キャラクターとしてのみ登場した「ネコアルク＆メカヒスイ」と「琥珀＆メカヒスイ」という二組のキャラクターがついに参戦！　家庭用『Actress Again』からいくつかのキャラクター調整が加えられている模様で、さらに二人のコミカルな掛け合いも見どころの一つ。これを機にぜひプレイしてみてほしい！

新キャラ解禁コマンド

デモ画面におけるタイトルロゴ表示時に「A A C C ↓ A ↑ B → C ← D A A C C E」と入力。

※成功するとプレイヤー乱入時と同様のエフェクトが出る。

ネコ&メカヒスイ技表

☾ クレセントムーン　CRESCENT MOON	
[illegible]	↓↘→+AorBorC
[illegible]	→↓↘+AorBorC
[illegible]	↓↙←+AorBorC
[illegible]	↓↓+AorBorC
● フルムーン　FULL MOON	
[illegible]	↓↘→+AorBorC
[illegible]	→↓↘+AorBorC
[illegible]	↓↙←+AorBorC
[illegible]	↓↓+AorBorC
◐ ハーフムーン　HALF MOON	
[illegible]	↓↘→+AorBorC
[illegible]	→↓↘+AorBorC
[illegible]	↓↙←+AorBorC
[illegible]	↓↓+A

琥珀&メカヒスイ技表

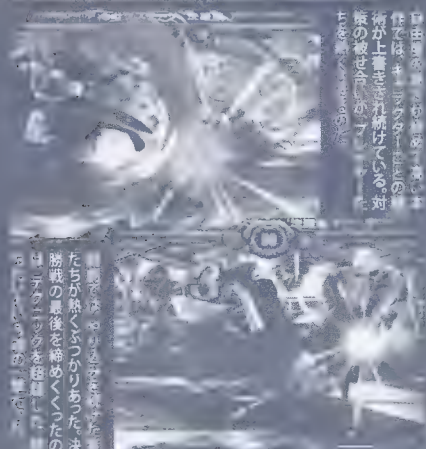
☾ クレセントムーン　CRESCENT MOON	
[illegible]	↓↘→+AorBorC
[illegible]	↓↙←+AorBorC
[illegible]	←↓↙+AorBorC
[illegible]	↓↓+AorBorC
● フルムーン　FULL MOON	
[illegible]	↓↘→+AorBorC
[illegible]	→↓↘+AorBorC
[illegible]	↓↙←+AorBorC
[illegible]	↓↓+AorBorC
◐ ハーフムーン　HALF MOON	
[illegible]	↓↘→+AorBorC
[illegible]	↓↙←+AorBorC
[illegible]	→↓↘+AorBorC
[illegible]	↓↓+AorBorC

闘劇'10 FINAL激闘の記憶

闘劇'10「GGXXΛC」出場者チームの代表者から寄せられたコメントを一挙に掲載。「GGXX」という舞台で戦い続ける猛者たちは、まだまだ闘いに飽きちゃいない！

Text:よるよる

まだ、終わりじゃない！

長きにわたって多くのプレイヤーに愛され続けている名作『GGXXΛC』は、今年の闘劇の舞台でも数々の名勝負を生み、大会の花形としての存在感を強烈にアピールした。今年度は、出場枠の少ないカテゴリーBでの開催にもかかわらず、店舗予選から当日予選まで多くの人々が本選出場枠を求めて集まったようだ。そんな厳しい予選をくぐり抜け、闘劇本選へと出場したプレイヤーたちが本作への想いを寄せてくれた。闘いが終わっても、やり込むことをやめない猛者たちの声から、本作で対戦することで生まれる「熱」を感じとってもらいたい。

[illegible]作では、キャラクター[illegible]術が上書きされ続けている。対戦の被せ合いか[illegible]

[illegible]たちが熱くぶつかりあった。決勝戦の最後を締めくくったの[illegible]

イナゲノツルギ／ナゲ

去年闘劇に出場できなかった悔しさをバネに頑張りました。もし来年の種目に『GGXXΛC』があるなら、優勝争いに入れるくらいには強くなっていたいです。ていうか優勝したいですね（笑）。
このゲームはまだ終わってません!!

今日もやられやく／けだこ

ド派手な演出やコンボがウリのギルティの楽しさを会場で見てた人たちに少しでも伝えられたら満足です。俺らは一回戦負けだけどｗｗｗ

Ghastly Dream／遮る白線「無限生成」N男

『AngelBeats!』への愛（萌えではない）を壇上で語りたかったのに残念です。だから代わりにここで語ります。
天使ちゃんマジミカエル！　ユイにゃんマジ小悪魔！
このゲームはまだ終わってません!!

チーム赤天狗／FAB

活躍できなくて不完全燃焼ではあるけれど、チームは最高だったし、壇上はやっぱり気持ちよかった。
次の舞台はどうなるかわからないけど、ギルティに限らず格闘ゲームは盛り上がっていってほしい。

かにみそ／コイチ

こんなにテンション上がるゲームはほかにない。
プレイヤーがいる限りギルティは不滅です。

☆☆☆／さみっと

【友（肉球）の意志を受け継ぎ、出来たチーム、ツブサミミン。出られる予選は北海道しか無く、不安の予選となった。しかし、そこに待っていたのは、北の大地の美味い飯と酒、新たな友との出会い。そして青切符であった……。
次年、ツブサミミン第24話。『北の大地、再び。』
さぁ～て、この次も、サービスサービスゥ！】

めずらしく近くからきた／勇

対策不足や力量差は、俺たちには勇気の理由にしかならない。
この３人での意味ある結果。
でも強者たちに最後まで挑みたかった！

丸ちゃん赤いてんと緑のさとう／てん

見応えのある試合が多く、非常に盛り上がった大会でした。この舞台で見れなかったプレイヤーが数多くいたことが残念です。　個人的には、予選中引っ張ってくれた二人の強さを見てもらえず悔いが残ります。
来年も闘劇にギルティを！

銀と金／RF

闘劇のギルティには何回も参加してるんですが、なかなか結果が出せなかった。だから今回の優勝はかなりうれしいです。来年またギルティが種目に選ばれたら、また新たな気持ちで頑張っていきたいと思います。

おうちかえるくん／デフレ

闘劇予選に出続けて早5年。16枠という本当に狭い枠の中で3人とも初めての本選出場はとてもうれしかった。特にエリア決勝が地元（岡山）代表での出場だったので応援がとても心強かったです。岡山のみんなありがとう。優勝したかったわちくしょおおおおおおおおおおお。

犬チャンス／ちょなり

今年は自分たちは悔しい結果だったけど、ギルティの闘劇自体は熱い試合も多く、楽しかったです。来年も闘劇にギルティがあるなら次こそ優勝したいですね。『GGXXΛC』が稼働してもう4年近くになるけど、このゲームまだまだ面白いんで皆で盛り上がれたらいいなと思ってます。

あのツジソン／辻川

チームメイトって大事ですよねー。

『GGXXΛC』優勝者インタビュー

――今回の闘劇での闘いはいかがでしたか？

RF　仲の良さに加えて、三人とも絶対に闘劇で優勝するっていう強い気持ちをもってやっていたのでモチベーションが最後まで下がらなかったことが最もよかった。

――チームメイトの結束が生んだ優勝と？

フィオガルン　じつは今年はずっと組む人が見つからずにどうしようと思っていたのです。たけど、二人が誘ってくれたんです。それがとてもうれしかった。今回は、優勝するために組んだチーム。みんなと勝つためにずっと練習してきました。

少年　在住地がみんな違うチーム。東京のプレイヤーを知っている人が小川さん（フィオガルン）だけだった。その恩恵はかなり大きいと思いました。

――優勝した率直な思いをお聞かせください。

RF　今まで毎年闘劇には参加していたんですが、なかなか結果が出せなかったんです。今年は優勝できて本当にめっちゃうれしいです。いいチームメイトに恵まれたと思います。

――勝因はどういうところにありましたか？

RF　三人とも動きがよかったのか優勝に繋がったと思います。みんな自分が本来持っている力が出せれば絶対優勝できると思っていました。だからとても満足してます。

――決勝戦の「チーム赤天狗戦」はいかがでしたか？

RF　決勝戦にふさわしい最高の試合でした。また、他の試合では2回戦のKむらさん、ちょなりさん、ダウトさんの「犬チャンス」との試合が印象に残ってます。予選で一度負けているので、今回リベンジができてよかった。

決勝戦の相手は、『GGXXΛC』の猛者[illegible]成した「チーム赤天狗」。頂上決戦に[illegible]しい闘いを見事制[illegible]

――最後に一言お願いします

フィオガルン　闘えるだけでうれしかった。最高の結果が出せてよかったです。

少年　東西の混成チームとしてみんなで取った優勝です！

RF　勝つことが目標でしたから本当によかった。

「あのぅ、一緒に相撲やりませんか?」

闘劇'10覇者「OZ@西日暮里versus」は、雛子を使うときに何を考えているのか? 距離によってどのような行動を選択しているのか? 本人に赤裸々に語ってもらった。

Text=

相撲は強かった!

とにかく雛子が目立った大会となり、準決勝戦を雛子で3タテすると、続く決勝戦でも2キャラを倒す大活躍を見せた。雛子が爆発すれば優勝するだろうと予想されていたプレイヤーだが、まさかここまでの活躍を見せるとは……恐れ入りました。

大会を通じて鍵になっていた技が、コマンド投げの寄り切りである。この技は投げが成立すると一気に画面端まで運べるのが特徴で、画面端の起き攻めが強力な雛子と相性が抜群だ。発生はやや遅いが投げ判定が出るまで無敵なので、これを利用して攻めと守りの両面で活躍させていた。

[illegible]所で寄り切りを決めて、画面の端攻めを開始していた

長所

- パワーゲージが無くても火力が高い
- 中段、下段、投げでガードを崩しやすい
- どの距離からでもプレッシャーを与えられる(ただし相手キャラによる)
- 遠距離でのパワーゲージためにも優れている

短所

- 対空の種類は豊富だが、その使い分けが困難
- 横押しの強いキャラを相手にすると、雛子の行動にかなり制限が生じる
- 近づければ強いが、近づけないと簡単に封殺されてしまう

【覇者が選ぶメイン行動】

遠距離
①掛け投げでパワーゲージため
②四股踏み

中距離
①強五輪突き
②ダッシュ
③しゃがみD→掛け投げ
④大ジャンプ吹っ飛ばし攻撃

近距離
①{↓+C→↓+D}×n
②立ちB
③→+B~B

画面端+起き攻め
①立ちBorしゃがみA→↓+A(1段目)→弱五輪突き
②重ね大ジャンプ吹っ飛ばし攻撃
③重ね弱五輪突き

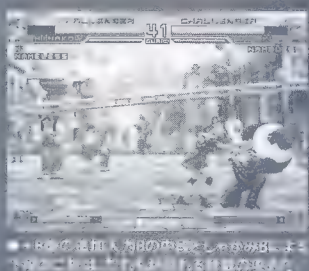
遠距離

この距離で本命になる行動は①。空振り時のスキが少なく、パワーゲージの増加量が多い。②は画面全体に広がる下段攻撃で間合い調整をしている相手に当てやすい。①と②の選択肢で、相手を前に出させて雛子の近くへ呼び寄せる。

中距離

基本的に相手は①を意識するので、不意にダッシュで近づくのも重要だ。③はキャンセルで掛け投げを出しておくことで、四股踏みで追い討ちかダッシュで近づける。④は相手が地上技を意識しているときに有効だ。ヒットさせることよりも、相手に触れて近づく手段という意味が大きい。

近距離

雛子の鍵を握るのがこの距離。大本命の選択肢は①の連携。連続ガードになっているので、パワーゲージが無い相手にガードさせるとかなりおいしい。わざと食らってダウンされても、一定以下の受け身速度のキャラには四股踏みの追撃が入る。基本的にパワーゲージが無い相手にはこれだけでOKだ。②からは➡＋B(③へ続く選択肢)、安定連係の↓＋A→弱五輪突き、暴れやぶっ放しに強い寄りきり、後転読みのダッシュ、ぶっ放し読みのガードを行なう。

画面端+起き攻め

近距離の行動にいくつかの選択肢が増える。①後は有利になるので、再度しゃがみAを出して固め直したり、相手の前転を待つ。②は起き攻め時の行動で、無敵技で返されることが少なく、前転をされても連続技が決まる。③は無敵技やコマンド投げが無いキャラに対して非常に有効な選択肢で、重ねているため大幅な有利がとれる。その後はしゃがみBや寄り切りでガードを崩していく。

KOF2002UM優勝者インタビュー

——今の率直な気持ちをお聞かせください。

OZ　緊張がすごくて胃痛が激しいです。

——試合の動きを見た感じでは、とても緊張しているようには見えませんでしたよ?

OZ　終わった後に緊張が出てきて、それから胃が痛くなりました(笑)。

——決勝戦の「M」戦はどうでしたか?

OZ　「M」が硬くなっているのか分かったので、それでやりたい放題やろうと思って闘いました。緊張には弱いのですが、1回戦で台湾代表を倒して波に乗って、2回戦も苦手としている注目プレイヤーとして挙げていた「なおき」を倒して、3回戦は雛子がノリに乗ったので、その流れでいけたのかなと。

——特に雛子の勢いはすごかったですね。

OZ　優勝するまでに5人のプレイヤーを倒しているので、合計15キャラを倒したのですが、たしかそのうち10キャラは雛子で倒しました。

——大将のネームレスに出番が回ることが少なかったですよね。それぐらい雛子の勢いはすごかった。

OZ　大将キャラの出番があったのは1回戦だけですね。本当に勢いでいっちゃいました。とはいえ、実際のところ大会はだれが勝ってもおかしくなかったと思います。

闘劇史上初! 同一チームの同シリーズ2連覇!

闘劇'09に続き、「かすみLOVE♡」&「殿」のコンビの【たぬきち追悼 その3】が『アルカナ』シリーズを制覇。各試合を彼ら自身に振り返ってもらったぞ!

Text:ケンちゃん

盤石の立ち回りで2連覇の偉業を達成!! 【たぬきち追悼 その3】優勝への軌跡

●1回戦(vs.【馬鹿物語】)

——先鋒戦で「かすみLOVE♡」が「ペガサスときひと」(このは)に勝利。大将戦で「殿」が「いわおフェニックス」(はぁと)に敗れるものの、「かすみLOVE♡」が決定戦で勝利し、1回戦を突破。

かすみ ここが一番苦戦しました。連続技ミスも多かったので、正直ギリギリの勝利です。

殿 このはは、あかね、はぁと、エルザが苦手で、それに当たってしまったのが……。予想外に"雷"を使われたので、なおさらキツかったです。

●2回戦(vs.【大山勢】)

——「殿」が「まっち」(あかね)に敗れるものの、「かすみLOVE♡」が「ぱしー」(フィオナ)、「まっち」に連勝し、ベスト8へ上がる。

かすみ 「まっち」さんとは一緒にあかねの攻略をしていたので、やりにくい相手でした。立ちEを後方ホーミングで何回も避けられたのが勝因です。

殿 "磁"を選択しました。が、相手が雷を選択していたのであまり機能しませんでした……。

●3回戦(vs.【かけっぷち】)

——「殿」が「しの」(クラリーチェ)に勝利するが、「かすみLOVE」が「だいふき」(美凰)に敗北。「殿」が決定戦で"樹"を使い勝利。

殿 「しの」さんは緊張していたのか、いつもより攻めっ気がありましたね。"花"の八重紅彼岸に自分から突っ込んで来ましたし(笑)。「だいふき」さんは"時"だと分かっていたので、"樹"で対抗しました。美凰は本体だけでは種蒔きを駆使した待ちを崩せないんです。ほぼパーフェクトでしたね。

かすみ 白虎崩虔の対処をミスってしまいました。

●準決勝(vs.【アンアアン】)

——東海最強チームとの天王山。「殿」が「あんどぅ〜」(キャサリン)に圧倒的なキャラ差で勝利。「かすみLOVE♡」が緊張する「パンパパン」に覇者の貫禄を見せ付けて、2タテで決勝へ。

殿 キャサリンはこのは+"剱神"には対抗できないので、試合前のオーダーが成功しました。

かすみ 去年の壇上経験もあったので、緊張はしませんでした。闘劇決勝大会の2日前にやっとはぁと対策が完成して、「パンパパン」さん戦ではそれがうまく機能した感じです。

●決勝(vs.【ヒカゴ】)

——関東勢同士の決勝戦。「殿」が「狂犬」(ゼニア)を"水"で完封。「かすみLOVE♡」vs.「しろごま」(アンジェリア)はフルラウンドまでもつれ込むものの、僅差で勝利して連覇を達成した。

殿 ゼニアは"水"に対抗しにくいので完勝でした。

かすみ やり慣れているので、どちらが相手でも大丈夫でした。難しい連続技を2回成功させて言葉も回収できていたので、納得の勝利ですね。

闘劇'10覇者プロフィール

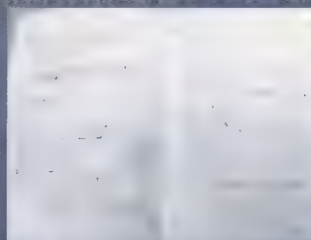
かすみLOVE♡

使用キャラはあかね、アルカナは"闇"がメイン。元北海道のプレイヤーで、『アルカナ』シリーズ以前には『KOF』シリーズでも闘劇に出場経験あり。『アルカナ3』のゲーム性に反した、究極の対応型スタイルで闘う。

殿(との)

使用キャラはこのは。数々のネタを編み出す研究家で、相手キャラに応じてアルカナを使い分ける器用さも合わせ持つ。元『バーチャロン』シリーズの有名人という異色の経歴を持つプレイヤーだ(当時の名前は「SER」)。

驚異のやり込みを支える攻略メモ かすみノート(仮)初公開!

毎回独自に攻略ノートを作成している「かすみLOVE♡」氏。連続技、キャラ対策といった攻略はもちろん、有力プレイヤーへの対策が記載された究極のメモ、ここで一部公開!

ペトラの空中版L.G.A fire type-βの攻撃範囲を独自に調査。図解までである恐るべき攻略ノートだ

『アルカナ3』優勝者インタビュー

——優勝した今の気持ちを聞かせてください。

殿 壇上に進んだ後は、準決勝で【アンアアン】に勝てれば優勝できると信じていました。

かすみ 関西、東海の強豪が姿を消し、【アンアアン】以外は身内だったのでやりやすかったですね。

——二連覇の自信はありましたか?

殿 今年は西の方が強いといわれていたので、正直あまり自信は無かったですね。

かすみ 野試合はあまり勝てていなかったんですが、うちのチームは大会に強いタイプなので、何とかなるんじゃないかな、と思っていました。

——トーナメント表を見てどう思いましたか?

殿 強いチームがバラけていた感じでしたね。自分たちはAブロックで、Dブロックの「キャメイ」さんと離れていたのはうれしかったです。

——大会の進行を見ていかがでしたか?

かすみ Cブロックは、自分がイチオシの「エムジマ」さんの敗退が意外でした。Dブロックの【いわぶちあぜち】も意外でしたが、改めて考えてみると、「ぶち」さんは終始落ち着いていた印象がありました。

——闘劇に備えて準備してきたことはありますか?

殿 確定の補正切りなど、"磁"のネタをいろいろ仕込んでいたんですが……、相手が相性の悪い"雷"ばかりで披露できませんでした。

かすみ 自分はいつも通り、対策ノートを作っていました。人対策がギッチリ書き込まれてます(笑)。

——二連覇を達成しましたが、今後の目標は?

かすみ ぜひ三連覇を狙いたいですね。

殿 『BBCS II』はプレイしてみたいです。獣好きとしてヴァルケンハインを使おうかと思って。

——最後に、プレイヤーや読者の皆さんに一言!

かすみ 『アルカナ』シリーズは、自分の好きなキャラを選んでもやり込めばしっかり結果が付いてくるので、ぜひみなさんやり込んでほしいです。

殿 家庭用『アルカナハート3』では、この"覇者様"が相手になってやるからかかってきたまえ!

そして『ストⅣ』の一つのエンディングが……

2D格ゲー界の猛者たちに愛された『ストリートファイターⅣ（以下、ストⅣ）』が作り出した、至高の舞台。技と技、心と心をぶつけ合う闘いは、観るものすべてを魅了したぞ。

Text:よるよる

『ストⅣ』闘劇を振り返る

2D格闘ゲーム界のスタープレイヤーたちが集う『ストⅣ』の闘劇決勝大会は、ギャラリーの歓声に包まれるスーパープレイが目白押し。サガット、豪鬼といった尖った強さを持つキャラクターはもちろん、ルーファスやエル・フォルテといった一風変わったキャラクターたちも大活躍を見せていた。

また、対戦環境に恵まれた東京都内近郊のプレイヤーだけでなく、日本全国のプレイヤーが奥深いキャラクター対策を披露していたのが印象的だった。激戦の末、優勝したのは関西・中部地方で名を馳せる強豪プレイヤーがそろった【おこづかい2000円】チーム。関東最強チームと謳われる【HEROES】や、プロゲーマー・ウメハラ率いる【武田家】を打ち倒しての、文句無しの優勝となった。

このチームは、4月4日に東京はベルサール秋葉原で開催された、「闘志追撃 拳をかけろ！ストリートファイターⅣ全国大会」での優勝チームでもあり、大きな大会で立て続けに優勝するという『ストⅣ』の歴史に名を残す偉業を成し遂げた。

ベスト4の壇上には、スタープレイヤーたちが勢ぞろいした。

壇上までの名勝負セレクト

ベスト4までの試合で特に印象的だった試合は、【おこづかい2000円】VS.【CANTONA】のカード。この二つのチームを良く知るプレイヤーの間では、2回戦で当たるのがもったいない好カードといわれたが、その試合は壮絶そのもの。中でも、【CANTONA】の「6」（豪鬼）は予選通過時からその緻密なキャラクター操作に注目が集まっていたが、この試合でも、鋭い連係とコンボをギャラリーに見せ付けた。歩き立ち弱Ⓟを使った固め、しゃがみ中Ⓟのカウンター確認、状況に応じたコンボ判断など、豪鬼の一つの理想形ともいえる戦術を取っていたのが印象的だった。そんな「6」（豪鬼）と「金デヴ」（ルーファス）の試合は、両者の意地とやり込みが激突する試合となったが、勝負を決定付けたのは、EX斬空波動空中ヒットからの追撃ミス。「6」が強豪昇龍拳を空振りしてしまったスキを見逃さず、ルーファスの高火力コンボをたたき込んだ「金デヴ」が勝利を収めた。この名勝負に、ギャラリーからは惜しみない拍手が贈られていたぞ。

壇上での名勝負セレクト

ベスト4以降の試合では、【おこづかい2000円】VS.【HEROES】の「ももち」対「マゴ」の試合が豪鬼VS.サガットの頂上決戦のような盛り上がりを見せた。豪鬼の得意とする間合いに入らせないよう、タイガーショットを中心に闘う「マゴ」に対して、波動拳、灼熱波動拳、ジャンプを使い分けて対抗する「ももち」。終始「マゴ」優勢で進んでいたかに見えた試合だったが、残り少ない「ももち」の体力を削ろうと放った移動タイガーアッパーカットがまさかの空振り。このスキに、豪鬼の立ち弱Ⓟ→遠距離強Ⓚのループをたたき込んだももちが一気に試合の流れをつかんで逆転するという、ドラマティックな試合となった。

同じく準決勝の【武田家】VS.北海道勢の【北海道最強】チームの試合では、「粘」（ルーファス）が、見返りの大きい遠距離強Ⓚを連発し、「ウメハラ」（リュウ）を追い詰めるという盛り上がりどころもあったが、勝負勘ともいえる読み合いの強さを見せた「ウメハラ」が勝ちを引き寄せる形となった。

決勝戦では、早くもウメハラ伝説として語られている、「金デヴ」が繰り出した対空のスペースオペラシンフォニーを空中EX竜巻旋風脚で避けるという、打ち合わせでもあったかのようなスーパープレイが見られた。しかし、このプレイに動じず、終始冷静に立ち回った「金デヴ」が、「ウメハラ」を退け、【おこづかい2000円】チームに優勝をもたらした。

『ストⅣ』優勝者インタビュー

――優勝したときの気持ちをお聞かせください。

RF　このチームで、全国大会と闘劇を優勝できて、本当にうれしいです。

金デヴ　一人ひとりが活躍して優勝できたのはうれしいですね。緊張した試合もありましたけど、動きは固くならなかったのが良かったなと思います。

――一番の勝負どころはどこでしたか？

ももち　自分にとっては【HEROES】戦ですね。豪鬼は春麗を倒すのも仕事のうちなんですけど、「ネモ」さんの春麗には負けることが多かったので、大会では当たりたくない相手でした。

RF　豪鬼らしい試合運びで一気に勝負が付いて、ノッてるなと思いました。「ももち」さんが普段あまり取らない行動を取ってたので、相手も驚いたところはあるんじゃないでしょうか。

金デヴ　見ている側もびっくりしたくらいだもん（笑）。自分にとってはやっぱり、決勝戦ですかね。なんたって、「ウメハラ」さんとの試合ですから。

――闘劇を振り返っていかがでしょう。

RF　このチームで勝ちたいという気持ちが強かったので、結束と、チーム内に適度な緊張感があったのがよかったです。

金デヴ　キャラクター構成は強い部類のチームだと思うんですけど、チーム戦はやっぱり、一人ひとりがある程度「役目」を果たしていかないといけないので、「ここは負けられないぞ」というところで、集中して闘うことができました。

ももち　全国を優勝できていたことが、自信につながったおかげか、動きに迷いは無かったですね。

――最後に一言お願いします。

RF　応援してくれた方々、本当にありがとうございました。

ももち　次回があったら、また頑張りたいです。

金デヴ　次は『スパⅣ』で闘えるといいですね。

――ありがとうございました。

【おこづかい2000円】チームは、『ストⅣ』を代表するチームとして名を残すはずだ。

手に汗握る名勝負！ これぞ元祖格ゲーだ！

Grand Master Challenge

稼働当初、「ゲーメスト」のダイヤグラムで1位の評価を得たこともあるディージェイ。現在、最強と評価する人は少ないこのキャラが、今年の闘劇で大活躍！

最強キャラはディージェイ!? 劇的極まる準決勝の試合をリポート！

今大会の始まる前に、優勝候補の「ヌキ」（X春麗）「むてガイル」（Xガイル）、「志木」（Xバイソン）【超無敵不死身】に「今回注目しているライバルは？」と聞いたところ、返ってきた答えは「ライバルという意味ではオトチュンさんのチーム、でも一番怖い相手はイトーさんのディージェイ」というものだった。「関東には関西・中部ほど強いディージェイが居ない」というのがその理由であったが、準決勝でまさにそのチーム、「MAO」（Xバルログ）、「フタチャン」（Xリュウ）、「イトー」（Xディージェイ）【ベスト・パートナーズ】と対峙することになった。ここでは、両チームの闘いを、ベストバウトとされる「志木」vs.「イトー」を中心に振り返ってみたい。

まずは、「MAO」と「志木」の先鋒対決。1R目は「志木」が一気に画面端に追い込み、当て投げなどを駆使し、「MAO」を逃がさず倒しきる。続く2R目は「MAO」がバルセロナで「志木」をほん弄、やりたいことをやらせないまま、セオリー通りの勝ちを拾った。その流れで3R目も「MAO」優勢と思われたが、冷静なジャンプ弱Ⓟで空中のバルログを落として、試合の流れを引き戻して逆転勝利。【ベスト・パートナーズ】に怪しい気配が立ちこめる。

【ベスト・パートナーズ】中堅で登場したのは「イトー」（Xディージェイ）。試合は、しゃがみ強Ⓚやエアスラッシャー、垂直orバックジャンプ弱Ⓟなどの手堅いけん制をばらまいて主導権を握ろうとする「イトー」に対し、志木はターンパンチを含む突進技の差し込みを狙うという構図になる。

1R目は、「イトー」が終始有利な間合いをキープしつつ、けん制で「志木」の体力を削っていく。「志木」もエアスラッシャーの削りに耐えつつ、ターンパンチは放つものの、残念ながら不発。最後は、差し込みを狙ったとおぼしきダッシュグランドストレートにエアスラッシャーを合わせて、イトーが先取。

2R目も似たように、「志木」がターンパンチをためつつ、「イトー」のけん制に差し込みを狙うという展開。常時有利位置をキープする「イトー」に対し、「志木」はダッシュアッパーを垂直ジャンプに合わせるなどして体力を差を引き戻していく。終盤で「志木」がターンパンチ（7段階目）を出すが、これはガード。だが、ダッシュストレートでたたみかけ、画面端から動こうとした「イトー」にしゃがみ強Ⓚを当てて、「志木」が一本取り返すことに。

3R目、開始20秒までおとなしくしていた「志木」が、ターンパンチ（4段階目）をエアスラッシャーに合わせて相打ちを取る。その後、ターンパンチをためてチャンスを待つ「志木」と、地道にしゃがみ強Ⓚで距離を調整しつつ、エアスラッシャーを撃つ「イトー」のにらみ合いが続く。

[illegible]に試合を動かしたのは「イトー」だった。しゃがみ中Ⓚでダウンを取り、めくり中Ⓚからの投げを決め画面端に追い込む。「志木」が受け身を取ったため、倒すには至らなかったが、大幅に体力リードを取った「イトー」は、バックジャンプで有利な距離を維持しようと試み、そこで動こうとしたところに飛んできたのがターンパンチ！ これがヒット。さらにしゃがみ強Ⓚがヒットし、わずか3発の攻撃でディージェイの体力は残り数ドットに。「志木」はここでチャンスとばかりにクレイジーバッファローで削り殺しにいくが、待ちかまえていたのは後出しのソバットカーニバル！ これが逆転に次ぐ逆転劇に、ついにとどめを刺した。

この試合で流れをつかんだ「イトー」は、手堅い立ち回りを崩さず、続く「むてガイル」、「ヌキ」とのシーソーゲームを制し、「フタチャン」を出すことなくチームを勝利に導いた。

冷静さと[illegible]恐るべき集中[illegible]読みを見せた「志木」だったが、最後は「イトー」の勝負強さが勝った。

『SSFⅡX』優勝者インタビュー

——まずは今回優勝した、感想をおうかがいしたいと思います。

MAO それぞれが自分の仕事をして、優勝できたのは良かったと思います。

フタチャン やり込みがすべてです！ と言いたいですね。みんながやるべきことをやって優勝できました。

イトー やり込みは重要ですね。

——今回一番苦しかった闘いはどれですか？

MAO やはり、準決勝が一番厳しかったですね。でも、大将まで回した試合は一回も無かったですね。

イトー 準決勝は最初の志木さんのバイソンに勝てたおかげで、うまく勝てましたね。

フタチャン 出番が少なかったので、あまり苦しいとは感じなかったですね。決勝の本田戦で自分の仕事ができて、ほっとしています（笑）。

——今回の勝因は何だったと思いますか？

MAO イトーさん中心の地獄の特訓が実を結んだのだと思います。

イトー 僕から見たら、MAOくんは練習足りてないんで！ なんてね（一同笑）。みんな、よく練習に付き合ってくれて、本当に感謝しています。

——今回のチーム内MVPは？

MAO これは間違い無く、「イトー」さんでしょう！

フタチャン 志木さんのバイソンを倒してくれましたからね。あの三人を倒す自信は俺には無かった。

——今回チームを組んだきっかけは？

MAO 僕がイトーさんを誘ったのがきっかけです。当時、フタチャンは実力が頭一つ抜けてて…ここ重要なんですが！ 最初、誘ったら断られたんですね！（笑） でも、練習して強くなって、やっと組んでもらったわけです。

フタチャン 今は二人に頭が上がりません（一同爆笑）。

——では最後に、読者の皆さんに一言。

MAO ディージェイ最強です！

フタチャン それは間違い無いな！

イトー ではディージェイ最強ということで（笑）。

チーム名に違わぬ絶妙のチームワーク[illegible]にした【ベスト・パートナーズ】。

解説者から見た「闘劇」の舞台をリポート！

見事本命が優勝を果たした本作。当日にはは解説者として抜擢されるなど、長い間「BASARA X」を見守り続けてきた禅氏によるリポート記事を掲載するぞ。

Text=禅

波乱あり、横綱模様あり 本戦は熱く沸いた!!

当日を振り返ると、まだ通過していないキャラクターだったということもあって、まず当日予選枠で参戦した二人のお市使いが印象的でした。「スライディング土下座」と「あら市」の二人です。

当日予選では、この二人のレアな同キャラ戦もあって、結果的には大阪のプレイヤー「スライディング土下座」が勝ち上がることに。二位通過ということで入った枠の相手が、「ノリ」秀吉ってのも運命的でしたね。実は「ノリ」選手が通過した大阪予選の決勝戦が「ノリ」vs「スライディング土下座」なんです。当時、どのような戦いがあったのか詳しくはわかりませんが、本戦では「スライディング土下座」選手がほとんど体力１ドットから、魔の手による連続技で逆転勝ちという、お市らしい素晴らしく劇的な闘いを見ることができたと思います。

また、一位通過の「ばしじゅん」元親も、かつて自分に『BASARA X』の戦い方を教えてくれた古参のプレイヤーの一人で良く知っていました。長いブランクを乗り越えて、当日に照準を絞って自らのコンディションを仕上げてきたようです。キャラごとに対する立ち回り、サマソループの精度、ループへの移行なども完璧でした。

となりのメインステージでも同時に大会が開催されていましたが、こちらの盛り上がりは負けていませんでした。自由スペースで体育座りしながら、ヤジ罵声を絡めつつ応援するというのは、やはり盛り上がりますね。ティファ有明での大会の魂を継承したような、より観客との距離が近いサブステージで本作の進行を担当させていただいて、本当によかったです。

朝早くから自由席の最前列を陣取った『BASARA X』プレイヤーのみなさん、結果的に優勝者の毛利使いの「ウェイ=クビン」の闘志をかきたてる存在になってしまった『アンチ・毛利軍』、「詳しくは知らないけれどもすごいゲームになっているらしい」と期待して見に来てくれた他ゲー勢、『BASARA』と聞いてTGSから飛んできた大人の女性たち。

みなさんのヤジや応援のおかげで、「闘劇」らしいとてもいい盛り上がりになりました。

決勝戦のウェイ=クビン対pizzaカズ戦を解説する禅氏。「闘劇」ならではの息詰まる攻防に会場は沸きに沸いた！

コマンドミスを もろともしない強さ!!

決勝戦の最終ラウンドは、いい演出が多すぎましたね。わざとやってるんじゃないかってくらい。

戦国陸上コンボにたどりついたウェイ=クビン、ゲージが無く援軍カウンターできないpizzaカズ、コンボ中、相手の高さが高いため一撃必殺コンボの使用をためらっていたウェイ=クビン。しかし、pizzaカズのゲージがまもなく回復、援軍カウンターのゲージごと失うpizzaカズがそこから巻き返されるのではというウェイ=クビンの不安、そして一撃コンボへの移行を決意。このコンボ中のウェイ=クビン選手の決意を表していた彼の表情は熱いものがありました。

まぁ相手の高さによるミスの可能性があった一撃準備が完了してほっとしてしまい、肝心の一撃必殺技がハイジャンプに化けたのが、いかにも大舞台で真価を発揮できない彼らしいのですが（笑）。

でも試合としては、これによって勝負が分からなくなりましたね。改めて止めをさそうと必死に毛利軍を使うんですが、それを体力一割しかないpizzaカズがダメージを最小限に抑えてさばき続けるんですよね。で、体力数ドットの秀吉に対して、毛利軍が尽きてしまう。これを読んでいたかのように、一撃準備発動をするpizzaカズ。体力差７割以上をひっくり返しうる、わずかな可能性にたどり着くまで、あと一手です。あまりの緊迫感に、このあたりは思わず実況せずに見守っちゃいましたね（笑）。

pizzaカズの狙いはジャンプ逃げを読んでの天地葬送。しかし、紙一重で逃げたウェイ=クビンもすごかったと思います。

そして訪れる毛利軍の援軍回復の時、これがpizzaカズ選手にとって運命の時間切れでした。しかし、体力ドットで十数秒間、毛利を追い詰める姿はまさに鬼神、まさにpizzaカズ選手だったと思います。

結局、引導を渡したのは、背後から忍び寄る毛利軍の「名もなき槍兵」でした。援軍とコンボをめぐる駆け引きが詰め込まれた一戦。これぞ『BASARA X』といった、「闘劇」の決勝戦にふさわしい名勝負だったと思います。

『BASARA X』優勝者「ウェイ=クビン」インタビュー

メるウェイ=クビン氏。そこにシビれるあこがれる！

――念願の「闘劇」初優勝おめでとうございます！

ウェイ=クビン　ありがとうございます！　今回はこのゲームにしぼって二年間やり込んできたので、感慨深いです。

――「本番に弱い」、なんてパンフレットやヤジでさんざん言われていましたが、その中での優勝です。

ウェイ=クビン　まぁ、実際強くないので（笑）。決勝戦もちょっと格好良く一撃必殺技やろうとして失敗しちゃいましたし。

――一番苦戦した試合は？

ウェイ=クビン　やはり決勝戦のpizzaカズ選手との闘いですね。秀吉というキャラクターも苦手なんですけど、pizzaカズという人がとにかく苦手で。

――これからどんなゲームをプレイしますか？

ウェイ=クビン　やはり『戦国BASARA X』のような、僕の性に合う激しいゲームをやり込んでいきたいですね。

――最後に、ファンの方へメッセージを。

ウェイ=クビン　まぁ、彼女募集中なんで、よろしくお願いしますよと（キリッ）。ちなみに壇上などで言っていた就職活動中というのは（半分）冗談なので、そこもふまえてぜひ（笑）。

（9月19日　闘劇会場にて収録）

10年の果てにたどりついた境地とは……!?

【井上JAPAN】の優勝で幕を閉じた闘劇'10FINAL。同名を冠したチームでの優勝は2度目になるが、これまでにもあまたの栄光の歴史がある。今回はそれらを振り返りつつ、生の声をお届けする。

Text:ラオウ

覇者【井上JAPAN】闘劇での歩み

稼働から10年以上が経過した今も、熱狂的なプレイヤーに愛されている本作。今年は海外でのプレイヤーも多く、日本国内では未だに全国各地でさまざまなイベントが盛んに行なわれている。今回は、そんな本作の集大成ともいえる闘劇の歴史と闘劇'10FINAL覇者【井上JAPAN】を追ってみよう。

闘劇'03～07

◆闘劇初期から活躍をみせるメンバーたち

闘劇'03では「にっと」が「ウメハラ」(ケン)、「ラオウ」(春麗)と組み、実力者ぞろいのチームとして優勝候補に挙がっていたが初戦で敗退。

闘劇'04は「にっと」が当日予選を勝ち抜き参加するも、2回戦で敗退している。

闘劇'05では「クロダ」がQを使い、「はやお」(ヒューゴー)とのコンビでベスト4に進出した。「MOV」は「マッチ」(豪鬼)と参戦。優勝チームである「ウメヌキ」に敗れたものの、「MOV」は「ウメハラ」に土をつけた唯一のプレイヤーとなった。「にっと」も「ラオウ」と組んでベスト8。

闘劇'06は「MOV」、「にっと」が「スベ」(ケン)と組み優勝。特に準決勝【vigion】「KO」(ユン)、「こくじん」(ダッドリー)、「ヌキ」(春麗)戦、大将「MOV」の逆3タテは、闘劇史に刻む盛り上がりを見せたパフォーマンスとして今なお語り継がれている。「井上」(まこと)も別チームで出場、ベスト8まで勝ち進んでいる。

闘劇'07は「MOV」、「にっと」両名が別チームで出場し優勝候補に挙げられたが、連覇ならず。

闘劇'08

◆【井上JAPAN】の発足と優勝

最強プレイヤーとして君臨していた「MOV」。その「MOV」と数年間、共に修練を重ねてきた「井上」が満を持して臨んだのがこの闘劇'08だった。そこに加わったのが「MOV」がおそれ、「井上」が惚れ込んだ「クロダ」だった。「クロダ」は豪鬼で参加。状況ごとに高威力コンボを決める精度、セットプレイの多彩さで豪鬼の真髄ともいえる新境地を見せつけた。闘劇後、街では豪鬼を多く見かけるようになり、対戦シーンに与えた影響は少なくなかった。

闘劇'09

◆2人チームで当日枠からベスト4

店舗予選を通過できなかった【井上JAPAN】。当日予選に参加することになったが、なんと「井上」が参加できないという非常事態。しかしメンバーは、そのままに二人での参戦を決断。クロダは「一人で二人分の闘いができるキャラを」とQを使用。全試合に先鋒で出場し、一人で当日予選からベスト4まで進出を決めた。

「前回の覇者が当日枠で、なおかつ二人での参戦だったのでいろいろな意味で注目されてたと思う。とにかくあの日のクロダはすごくて、こんなに命を削ってゲームをする奴がいるんだ！と思った。すごい集中力だったよ」(MOV談)

闘劇'10

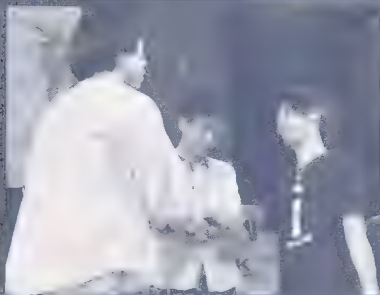
◆新生【井上JAPAN】としての優勝

今回は「井上」が参加できないことを受けて、チームは解散の可能性もあったが「MOV」は「クロダ」と組むことに。最終的に旧知の「にっと」が決まり、最終予選に参加してギリギリの出場となった。本選ではすべてがベストバウトという展開になり、決勝はMOVがハイタニ(まこと)との大将戦を勝利し優勝を決めた。

◆闘劇'10を振り返って～MOV～

「最近なんだかんだ大会に勝ってないなってのが頭にあって、今年は勝つ気で出ました。去年負けちゃったのは、気押されたとこもあったから。振り返ってみると闘劇'09後の一年間は、クロダのあとでもちゃんとできるようにとかなりの練習してました。今年のハイタニ戦は良く褒められるんですが、動き自体は去年でもできたはずだったんです。今年はそのあたりを事前のイメージトレーニングで克服しました。野試合でいかにも本番らしいミスが出る状況をつくり、そこで戦えるか。手が震えるほど集中。いつもの左手ができずに、跳びをマグロガードしちゃうくらいに。試合後に、あ、今の本番っぽかった！　みたいな(笑)。それもあってか、実際に本番はだいぶましにできましたね。

ただチームとして組んでくれる人を探すのに本当に苦労しましたから、チームメイトには感謝しています。

『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』優勝者インタビュー

大会中も終止、ゲームを楽しんでいる印象だった【井上JAPAN】のメンバー

——闘劇覇者となった感想をお聞かせください

クロダ　励みになったね。

MOV　最近ゲーム苦しかったから。

DDにっと　「今年は本当に頑張って！」という声援をたくさんの人からもらったので期待に応えられてよかったです。ほっとしてますね。

——どの試合が一番苦戦しましたか？

三人　一回戦でしょ！

MOV　一回戦はトーナメントを見た瞬間から、ここで勝てればノレるんじゃないかという感じはしてました。結果的に優勝できたので、やっぱり試合のテンションは重要だと思います。

——勝因はどこにあったと思いますか？

MOV　去年はクロダと僕の二人だったから、負けてしまった。今年はにっとさんが加入したので勝った。こういうことです(笑)。

——本誌読者やプレイヤーに一言お願いします。

クロダ　にっとさんの粘りを見てくれれば分かる通り、本当に大変なタイトル(笑)ですが、もっと対戦を楽しんでください。

MOV　遊び心が足りないね。遊びの延長に闘劇がある！　みたいな感じでもっと気楽にやりたい。

DDにっと　お前ら、そんな次元じゃないだろがよ！

国内最大級の『KOF』ユーザー主催大会

Duelling the KOF 9th season 大会リポート

TEXT:極限堂

KOFプレイヤーが創設した国内最大級のKOF大会。全国の地方大会を経て、10月9～10日に京都のneo amusement space a-choで決勝大会が開催された。プレイヤー代表極限堂と主催者&プレイヤーづねの視点から見た今年のDuelは?

初回バージョンでの大会（参加41チーム 参加者数82名）

それは一つの答え K・M・R

ルールは2on2のチーム戦でキャラの重複が禁止というもの。大人気のK'やライデンはどちらか一人しか使えない。そのため片方のプレイヤーがクーラやエリザベート、アンディなどの扱いやすいキャラクターを使用する光景が見受けられた。これらのキャラは、ハイパードライブの連続技を使いこなさなくても強いので、基本的な連続技を覚えるだけで十分に戦力として期待できるのだ。使用キャラの制限のおかげで、圧倒的な優勝候補になるチームが存在しなかったからこそ、それぞれのブロック内では激闘が繰り広げられた。

あるブロックには、闘劇本選に出場できなかったものの、その後練習を積み重ねて今大会で優勝候補に躍り出た「ひろと」、「OZ」と「そん」が組むバランスの良いチームなど強豪が集まったが、これらを闘劇準優勝者「ジャイアン」を擁するチームが倒して勝ち上がり強さを見せつけた。「づね」は初日に相方が不在であったが、闘劇ベスト4の「キャベツ」と「ジャスミン」チームを倒して勝ち進む。

今大会では使用キャラが重複する二人がチームを組む場合に、どのようにキャラを分けるかが鍵となったが、優勝したのは「スコア」にK'、マチュア、ライデン（頭文字を取って通称KMR）を集めた関西のチーム「K・M・R」だ。直前に開催された闘劇ではライデンの活躍が目立ったが、この大会ではマチュアが大活躍。「スコア」はマチュアの即死連続技を決めるチャンスを得た際は、ほぼミスることなく相手を倒しきった。

闘劇に引き続き、K'、マチュア、ライデンのチーム構成が最強であることが結果として証明されたが、稼働が開始されたバージョン1.01ではマチュアの強さが抑えられたものになっているので、今後は最強と考えられるチームも変わるはずだ。

左が「スコア」で右が「さんげ店長」。「スコア」はKMRを独占したが、それだけの役目を果たして優勝を手にした。

づねと極限堂の『KOF XIII』レビュー

極　キャラ重複なしのルールだったけど、案外レアキャラの活躍が見られませんでしたね。

づ　結果的には片方に上位キャラ以外を押し付けて、もう片方にKMR(K'、マチュア、ライデンのこと)を集中させたチームが優勝でした。最上位キャラは一気に勝負をつけることに優れているので、最上位キャラを片方に集中させて全勝狙いでいくのが勝利への近道だった……と分析できそうですね。ただそんな中でも「ハレごろ～」さんや「ピクニック」のタクマの活躍なともあって、見応えがあって良かったんじゃないかな～と。そして、今回はマチュア最後の晴れ舞台でもありますね（笑）。

極　これからはKRと何になるんでしょうか？

づ　そこからは結構分かれそうですね。京、アンディ、クーラ、庵、エリザベート、シェンあたりが多いと思いますが、キムやバイスあたりの評価が見直されて増えてきそうです。

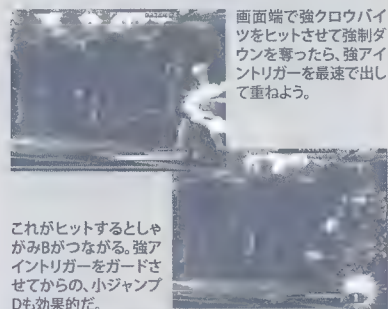
極　選択肢広くていいね！

づ　とりあえずバイスはもっと評価されるべきです（笑）スプラッシュが強いですし、EXディーサイドも高性能、攻められたときに暴れに使いやすい技が無い以外は、結構いい感じですよ。

Duelling the KOFとは?

[illegible]歴史のある大会だ。「[illegible]盛り上げる」、「プレイヤーたちの目標[illegible]会を作る」ことを筆頭理念に置く。また、全国[illegible]

Pick up Duel! すでに強さは十分 しかしK'の進化は止まず

K'は強キャラの筆頭であるが、まだまだ伸び代があるようだ。最近では立ち回り時に、ジャンプDと同じくらい空中吹っ飛ばし攻撃が使われる傾向にあり、これをカウンターヒットさせて、ミニッツスパイク始動の連続技に移行するのが基本となってきた。また、しゃがみB×2→ハイパードライブ発動～オートダッシュ～近距離C(1段目)→弱クロウバイツ……の連続技を使いこなすプレイヤーも増えてきており、ヒットしやすいしゃがみBから、一気に大ダメージを与えるシーンを見る機会が増えてきた。

画面端で強クロウバイツをヒットさせて強制ダウンを奪ったら、強アイントリガーを最速で出して重ねよう。

これがヒットするとしゃがみBがつながる。強アイントリガーをガードさせてからの、小ジャンプDも効果的だ。

深いやり込みの下に……
(参加49チーム 参加者147名)

やり込みとやり込みのぶつかり合い

1～3回戦を行なうBブロックに強豪が集結。関東からは闘劇覇者の「OZ」擁するチームと、「M'」と「キャップ」が組んだチームが入り、関西からも「スコア」、「マヨラー」が組んだチームが入るなど、早い段階で優勝候補同士が潰し合う展開となった。

名勝負が多く生まれて、ギャラリーの注目を浴びまくったこの激戦ブロックを抜けたのが、「M'」、「キャップ」チームだった。このブロックを抜けた後は危なげなく勝ち進み、準決勝と決勝戦は「M'」の6タテで優勝を決めた。

『KOF』の大会では試合ごとのキャラクター変更が可能なことが一般的だが、3キャラを固定して使うプレイヤーが大半を占める。その中で「M'」は相手に応じてチーム編成や順番を変えていき、自分の得意な形に持ち込んでいたのが印象的だ。

左から「キャップ」、「キャベツ」、「M'」。ベスト8までは危ない試合が続いたが、不動の大将「キャップ」が、チームメイトの取りこぼしをカバーして勝ち進んだ。

づねと極限堂の『KOF 2002UM』レビュー

づ　くじ引きは仕……いや何でもないです(笑)。
極　Bブロックに各地域の強豪が集合しましたね。
づ　あれはひどかった。ビンゴソフトで抽選しながら驚がくしました。
極　その分、ほかのブロックはどのチームにも通過のチャンスが回ってきたね。どうなんですかね？　大会は強豪を散りばめた方がいいのかな？
づ　俺はどちらかというとそうしたい派ですが――。Duelでは完全抽選ですね。
極　各地域の有力チームが早い段階で潰し合うのを見ると、ブロックは分けた方が良いのかなと思っちゃいますね。
づ　分ける場合は、どのチームを強豪と見なすかでいろいろありますね。どうしても主観が入ってしまうので、公平性を保つことは困難かと。
極　地域を代表するチームが長く残った方が面白いけど、難しいところですね。

Pick up Duel! 意外なキャラの使いこなし セス使いの関西プレイヤー

大会中の野試合で見かけたセスに目を奪われたので、ここで紹介しよう。関東ではあまり見かけないキャラだが、関西のプレイヤーは高いレベルで使いこなしていた。特にうまいと思ったのが泳月をめくりでヒットさせて、発生の早い近距離Bにつないだシーン。低空の落月と合わせてガード崩しに活躍していた。

また、対空には超必殺技の強双掌昇陽を惜しみなく使用していた。空中の相手にヒットさせるとカス当たりになってしまうが、それでも意外と威力が高く、ダメージ源＋攻め込ませないようにする手段として活用していたぞ。

読み合いが直に伝わるゲーム性
(参加44チーム 参加者132名)

いつでも盛り上がれるタイトル

読み合いが分かりやすくシンプルなゲーム性だからこそ、大会を観戦することが楽しいと評判が高い『KOF'98』。今でも熱心に練習しているプレイヤーから、以前やっていたプレイヤーまで幅広く参加していて、『KOF』プレイヤーならば、とりあえず参加して楽しみやすい魅力的なタイトルである。

決勝戦は東西対決になり、観客を二分して応援につける異様な盛り上がりを見せたが、西の先鋒「俺の名前はまだ登録せんといてくれ」が、庵で昇り中ジャンプDを空振りして、着地に弱鬼焼きを出す行動をヒットさせまくり、勢いに乗ったプレイで3タテをして優勝を決めた。弱鬼焼きがヒットしたときの相手の状態が、立ちorしゃがみのどちらだったかを確認しておき、それに合わせた効果的な起き攻めを仕掛けていたのが印象的だ。

左から「俺の名前はまだ登録せんといてくれ」、「がちょ」、「ハヤト」。それぞれのプレイヤーが役目を果たす活躍をして、優勝を手に入れた。

づねと極限堂の『KOF '98』レビュー

極　今回は猛者を集めて作ったという、ガチガチの強豪チームが無かったですよね？
づ　というか、個人的には『KOF'98』のレベルの低下――と言うと語弊がありますが、勝利への執着があまり無くなってきているところが心配です。あとは、『KOF'98』をメインにプレイしつつ「『KOF'98』で勝ちたい！」という人も減っているように思います。だから、この雰囲気を変えるにはどうしたらいいか考えています(笑)。
極　づねさんは、みんなにガチガチで闘ってほしいわけですね？
づ　うーん、ガチでやるだけが対戦ゲームではないですし、ずっとガチであり続けてほしい訳ではないのですが、ちょっと今は緩すぎるかな～と。とはいえ、『KOF'98』は新たに始めた人が多く、潜在人口も多いので、まだまだいけるゲームだと思っています。

Pick up Duel! 意外と忘れられがち 『2002UM』でも使えるネタ

数多くのネタがある『KOF'98』。その中でも試合中に意識するのを忘れがちで、知っているか知らないかで大きく差の付く知識が「ダウンする直前の状態が立ちorしゃがみのどちらだったか？」というもの。立ち状態からダウンをすると、ダウン中の体当たり判定が立ち判定になるので、相手に小中ジャンプで跳び越されにくいが、しゃがみ状態からダウンを奪われると、しゃがみ判定になり、簡単に小中ジャンプで跳び越すことができる。起き攻めでめくり攻撃を仕掛けるときに重要な要素で、このルールは『KOF2002UM』にも適応されるぞ。

着信ボイスやEXボイスの台詞を大公開!

LORD of VERMILION II
ロード オブ ヴァーミリオンII
モバイルボイスリスト Vol.1

『ロード オブ ヴァーミリオンII』のボイスデータを公開! 今回はVer.2.0に登場する使い魔から、LoV.net内でモバイルポイント(MP)と交換できるEXボイス、同じくLoV.net内でミード(M)と交換できる着ボイスが存在するものをリスト化した。

表の見かた

①カード名称
②カード画像
③ボイスデータ
◎特殊技:特殊技使用時のセリフ
◎EXボイス:LoV.net内でモバイルポイント(MP)と交換できる特殊技の別バージョンボイス
◎復活:ゲーム中で死滅後、フィールドに復活した際のセリフ
◎断末魔:ゲーム中で死滅した際のセリフ
◎登場〜断末魔(ボス):ストーリーモードでのみ聞けるボイスを持つボス使い魔はその専用ボイスも掲載。特殊技数などによりその数は変動。
◎電話着信/メール着信/目覚まし/アラーム:LoV.net内でミード(M)と交換でき、ケータイで使用できる着信ボイス
※表中にはミードと交換できるボイスが存在しない使い魔もいる。

人獣

『LORD of VERMILION II』(Ver.2.0)から、現在LoV.netでボイスを交換可能な17体分を掲載

項目	台詞
特殊技	行きますわよ!
EXボイス	これからは私のために戦うのよ
復活	ノエルにいさま、今からロックブーケが戦います。見守っていてね。
断末魔	ひどい、ひどいわ・・・

項目	台詞
特殊技	殺らせていただきます
EXボイス	私も本気を出しましょうか!
復活	降りかかる火の粉は、払わねばなりますまい!
断末魔	つ、強い・・・

項目	台詞
特殊技	上等だ!
EXボイス	ここは俺の縄張りだ
復活	お前から死の臭いがするぞ
断末魔	食うも食われるも紙一重

項目	台詞
特殊技	あとはお願いねっ
EXボイス	貴方にまかせるわっ
復活	どこへ行けばいいの?
断末魔	もう帰らないとっ
電話着信	たのしいお話だといいわね
メール着信	お手紙だわ、読んでみせて?
目覚まし	すごい冒険が始まるわっ
アラーム	お茶の時間よ。スコーンもね

項目	台詞
特殊技	全てを守りし盾となれ!
EXボイス	今こそ守護の盟約を果たすとき!
復活	盾役は私に任せてくれっ
断末魔	俺のことは気にするな…
電話着信	電話だぞ。はやく出るといい
メール着信	大丈夫だ、このメールは保護されている
目覚まし	悪夢から救済に来たぞ!
アラーム	盟約の時が来た

項目	台詞
特殊技	私のために死力を尽くせ!
EXボイス	私の命令は絶対だ!
復活	私に従えと言うのか…
断末魔	私がこんなヤツに…
電話着信	私のために交渉せよ!
メール着信	私からの命令書だ
目覚まし	眠れる猟犬に用はない…
アラーム	特別な時間と言ったはずだ

項目	台詞
特殊技	我が前より消え去れっ
EXボイス	忌まわしき力よ去れっ
復活	この身朽ちるまで戦おう…
断末魔	身体が動かぬ…
電話着信	我らが主の声が聞こえぬかっ
メール着信	そのメールを捧げよっ
目覚まし	忌まわしき眠りから覚めよっ
アラーム	雌伏の時は終わった…

項目	台詞
特殊技	ワシが診てやろう
EXボイス	どれどれ、具合はどうかね
復活	ワシをこき使うでないわ!
断末魔	イタタタタッ
電話着信	電話じゃぞ、虫けらよ
メール着信	カルテが届いたようじゃの
目覚まし	どうやって起こしてやろうかの?
アラーム	もう、茶の時間かね?

項目	台詞
特殊技	狙イ撃ツゼ!
EXボイス	ソコヲ動クナヨ〜
復活	マタ呼ビ出シタナッ
断末魔	ウギャー
電話着信	呼ビ出シダゼ〜!
メール着信	矢文ガ来タゼ!
目覚まし	オキロ!獲物ダ!
アラーム	今ダ!チャンスダ!

項目	台詞
特殊技	ルンカナウアダッルンカナウアダッ
EXボイス	ルーカアーナーレロワッ
復活	ぼくといっしょに行くです
断末魔	ま〜たねぇ〜
電話着信	おはなし、したいな
メール着信	おてがみ、きたです
目覚まし	キーテオーヨーッ
アラーム	じかんだ、見つかっちゃうよ!

項目	台詞
特殊技	どうでもいいじゃないか…
EXボイス	どうするかはお前次第だ
復活	この世界は面白いな
断末魔	次はどこに行こうか…
電話着信	イカれた話をすればいいさ
メール着信	どっちにしろ、イカれたメールだけどね
目覚まし	起きても、やっぱり悪夢だけどね
アラーム	時間だ、どこに行きたいんだい?

項目	台詞
特殊技	まあ、そう熱くなるなよっ
EXボイス	のんびりいこうぜっ
復活	旅は道連れってね
断末魔	痛いじゃないかっ
電話着信	おーい、電話だよー
メール着信	手紙だ。ご婦人からかい?
目覚まし	出発の時間だよっ
アラーム	そろそろいい頃合いじゃないか?

項目	台詞
特殊技	ドゥオリャア!
EXボイス	ムオォォォッ!
復活	ココハドコダ
断末魔	ウ〜ンッ
電話着信	デンワ。キテル…
メール着信	メール…
目覚まし	メ、サマセ!
アラーム	ジカン。ジカン

項目	台詞
特殊技	グハハハハハハハッ
EXボイス	我ラガ喰ライ尽クス!
復活	ヒーハハハッ
断末魔	ケッケッケッ
電話着信	電話ダ、出タカロウ!!
メール着信	手紙ナド喰ライ尽クス!
目覚まし	眠リカラ解キ放タレイ!
アラーム	時間ダ、慌テ尽クスガイイ!

項目	台詞
特殊技	ゆっくり食べてあげるっ
EXボイス	怖がらなくていいのよ…
復活	養分を探さなきゃ…
断末魔	土に還りましょう
電話着信	ゆっくりささやいてあげるっ
メール着信	この手紙も赤く染まっているわ
目覚まし	星が赤く輝くわ。さあ、起きて
アラーム	残念、もう時間よ…

項目	台詞
特殊技	この感触がたまらないのよっ
EXボイス	切り刻んであげるわっ
復活	エサを狩らなくちゃ
断末魔	私が狩られるなんて…
電話着信	この声がたまらないのよっ
メール着信	エサが飛び込んできたわっ
目覚まし	寝てるとエサにしちゃうわよ?
アラーム	私の時間が来たわ

項目	台詞
特殊技	ヒーッハーッ
EXボイス	殺るんだ!奴らを殺るんだ!
復活	俺のやり方でやる!
断末魔	うぎゃぁ
電話着信	電話?すぐ殺るんだ、関係ねぇ
メール着信	メール?俺にゃ意味ねぇ
目覚まし	起きたヤツから殺っちまうぜ!
アラーム	今だ、やっちまえ〜!

神族

『LORD of VERMILION II』(Ver.2.0)から、現在LoV.netでボイスを交換可能な24体分を掲載

項目	台詞
特殊技	神技!斬・鉄・剣!
EXボイス	ヴァルハラへ行けい!
復活	いざ突撃のときを上げよ!
断末魔	余は滅せぬっ
電話着信	ときの声をあげよ!
メール着信	のろしを上げよ!
目覚まし	待ちわびたぞ!戦の刻だ!
アラーム	今が証しを立てる時だ!

項目	台詞
特殊技	七英雄は最強、最強なのだ!
EXボイス	七英雄の中でもワグナスが最強なのだ!
復活	本番はこれからだぞ!
断末魔	なかなかやるな

特殊技	全てを打ち砕く!
EXボイス	力が無限に湧き出るわい!
復活	いつでもかかってこい!
断末魔	なかなかの腕前じゃな
電話着信	誰か呼んどるぞぉ!
メール着信	誰かからの挑戦状じゃ!
目覚まし	起きんと粉砕じゃあ!
アラーム	時間じゃ、行くぞぉ!

特殊技	雷よ!全てを貫けっ!
EXボイス	裁きの雷をっ!
復活	気に入ったぞ、人間よ
断末魔	なかなかやるのぉ
電話着信	稲妻より早く応えよ!
メール着信	雷精の使いじゃ!
目覚まし	起きねば消し炭じゃぞ!
アラーム	待て!まずは我に打ち勝ってからじゃ!

特殊技	汝の全てはこの手の中に…
EXボイス	捕らえましたよ、汝の魂…
復活	魂の叫びが聞こえる
断末魔	うぬらごときに…
電話着信	魂を揺さぶる声がする…
メール着信	届きましたよ、魂の手紙…
目覚まし	目覚めなさい、汝の魂!
アラーム	汝の時は汝の手に…

特殊技	偉大なる竜の名にかけて!
EXボイス	竜よ、力を与えよ!
復活	地獄はもう終わりか?
断末魔	地獄行き? 面白い

特殊技	ゴツイのかましたるでぇ
EXボイス	風刃烈破や!
復活	ほな、行こか～
断末魔	なにすんねん!
登場	風神様やでぇ
雷壁風牙	雷ちゃん、いくでぇ
デッドリークロス	風神様のお通りや!
スタン	ごついのもろうたわぁ
断末魔(ボス)	負けやぁ
電話着信	電話や言うとんねん!
メール着信	メール届いとるでー!
目覚まし	はよ目ぇさまし!
アラーム	待たせてんやないわぁ!

特殊技	肉体から開放してやろう
EXボイス	魂を浄化せよ
復活	人間よ、何故争いを好む?
断末魔	死など無意味…
電話着信	神の言葉に耳を傾けよ
メール着信	刮目せよ、神の啓示だ
目覚まし	魂が帰る時間だ
アラーム	人間よ、何故時を気にする?

特殊技	恨まんといてなっ
EXボイス	雷刃一閃どすぅ
復活	よろしゅう
断末魔	あきまへんわぁ
登場	雷神どすぅ
雷壁風牙	風はん、いきまっせぇ
デッドリークロス	これで終わりにさせてもらいますぅ
スタン	きびしい人やわぁ
断末魔(ボス)	ウチの負けですわ
電話着信	お電話どすぅ
メール着信	お手紙どすぅ
目覚まし	はよ起きてほしいわぁ
アラーム	ぶぶ漬けでもどうどす?

特殊技	その身をもって無謀を知れ!
EXボイス	全てを無に帰す…
復活	願いを言え…
断末魔	さらばだ人間よ…
電話着信	聞け。そして応えよ
メール着信	見よ。人間の言伝を
目覚まし	人間よ。目覚めるがいい
アラーム	理を知る時だ

特殊技	燃えて無くなれ!
EXボイス	荒ぶる炎よ集え!
復活	この戦いに意味はあるの?
断末魔	ここまでなの…?
電話着信	聞こえる、あなたを呼ぶ声が…
メール着信	メールよ。読まないと燃やすわよ
目覚まし	呼び起こされたようね
アラーム	夜の闇が明ける時よ

特殊技	この剣を!
EXボイス	光の祝福を!
復活	悔い改めるなら、今よ
断末魔	彼らに救済を

特殊技	ブッ飛ばしてやるわ!
EXボイス	叩き潰す!
復活	何度でも立ち上がる!
断末魔	ぐおぉお!
電話着信	力の限り応えろ!
メール着信	メールだ。奪い取れ!
目覚まし	起き上がれ!立ち上がれ!
アラーム	立ち上がるときだ!

特殊技	我が鉄拳、受けてみよ!
EXボイス	炎の拳、しかと見よ!
復活	さあ、共に参ろう
断末魔	あとは頼んだぞー
電話着信	電話である。受けてみよ!
メール着信	メールだ。しかと見よ!
目覚まし	む?我が拳が必要か?
アラーム	時間厳守。遅刻は鉄拳だ!

特殊技	いざっ参る!
EXボイス	鉄拳制裁じゃー!
復活	拳がうなるぞー
断末魔	兄者ーッ!
電話着信	いざっ電話じゃー!
メール着信	メールじゃ、受け取れぇ!
目覚まし	起きろ!痴れ者がぁー!
アラーム	いざっ約束の時!

特殊技	全ての力を解き放て!
EXボイス	あなたの力を見せなさい!
復活	ずっと一緒だよね…
断末魔	私、待ってるから…
電話着信	電話なんて来てないわよ…
メール着信	メールなんて届くはずないわ…
目覚まし	このまま、こうしていてもよくてよ
アラーム	約束の時間よ。覚えてる?

特殊技	精霊さんっ約束は守ってね!
EXボイス	大地の精霊よっ盟約を果たせ!
復活	待つのは嫌いよ…
断末魔	これで終わりなの…?
電話着信	電話よ。聞こえてる?
メール着信	メールが風に乗って来たわ
目覚まし	ねえ、どうして起きてくれないの?
アラーム	待たせるなんてヒドイ…

特殊技	うたかたの夢に落ちよ
EXボイス	夢の中で彷徨うがいいっ
復活	私が貴方を導きましょう…
断末魔	儚き夢か…
電話着信	導きの声に従いなさい…
メール着信	契約の書状だ
目覚まし	夢より立ち戻ろうぞ
アラーム	うたかたの時も終わりだ

特殊技	優しくしてあげるから!
EXボイス	私の胸に飛び込んで来てっ!
復活	会いたかったわぁ
断末魔	もう、泣いちゃうぅ
電話着信	電話よ、早く出てっ!
メール着信	メールよ、読んであげるわぁ
目覚まし	時間よ、起・き・て!
アラーム	もう、行っちゃうの…?

プリンシパリティ

特殊技	お願いですから動かないで!
EXボイス	そこ!動いちゃダメです!
復活	次の仕事は何でしょうか?
断末魔	またやっちゃった…
電話着信	お願いですから電話に出て!
メール着信	メールです。…メールですってば!
目覚まし	起きてください。時間です!
アラーム	大変!もう時間です!急いでください!

特殊技	怒りが納まらぬっ
EXボイス	我が鎮魂の贄となれ!
復活	戦に何を求める?
断末魔	貴様などに…
電話着信	電話など知らぬっ
メール着信	メールがどうしたというのだ
目覚まし	起きねば刻みつくすぞ
アラーム	貴様の求めし時であろう

特殊技	試し斬りといこうか…
EXボイス	覚悟しやがれ!
復活	死に水は俺が取ってやる
断末魔	あとは任せたぞ!
電話着信	電話など無用…
メール着信	回状だ!
目覚まし	起きねば、たたっ斬るぞ!
アラーム	助太刀が必要か?

特殊技	ひゃーはははは
EXボイス	うひひひひぃぃ
復活	プッククク
断末魔	きしししし っ

特殊技	神速の輝きを与えたまえ!
EXボイス	天かける翼の力を!
復活	よろしくお願いします
断末魔	後悔はしないわ
電話着信	彼方より癒しの声を!
メール着信	メールよ、神速で届きたまえ!
目覚まし	起きた?命に別状はないわ
アラーム	もう大丈夫よ…

魔種

LORD of VERMILION Ⅱ(Ver.2.0)から、現在LoV.netでボイスを交換可能な14体分を掲載。

特殊技	系譜の終焉を受け入れよ!
EXボイス	我が光にて裁きを下す!
復活	人の子よ、何を成す?
断末魔	見事だ!
電話着信	人の子よ、何を語るか?
メール着信	系譜か…興味はない
目覚まし	我に示せ、汝の強い意志を
アラーム	破壊の時が訪れた

特殊技	ダンターグ様が踏みつぶしてくれるわ!
EXボイス	弱者は強者にひれ伏すものだぞ!
復活	オレの目的は強くなること、それだけだ
断末魔	そんなバカな・・・・

魔種

特殊技	運命よ、我が操るままに!
EXボイス	混沌と対立を与えてやろう
復活	ひざまずけ、しもべよ
断末魔	マナの回復が足りぬか
特殊技	刹那の光明を!
EXボイス	雪月風花の舞い!
復活	そちもわらわが欲しいのかえ?
断末魔	無礼者め!
登場	ようこそ「紅蓮の王」よ…
妖術金剛連華	何人も傷つけることは叶わぬ
百花繚乱	桜花よ舞い散れ!
妖炎の舞い	わらわの舞い、とくと御覧あれ!
スタン	よくも、わらわの術を…
断末魔(ボス)	ここで散るが天命か…
電話着信	わらわをとりつぎに使うか、無礼者!
メール着信	そちあての便りのようじゃぞ?
目覚まし	うたたねは、しまいじゃ
アラーム	刻を告げに参ったぞ
特殊技	諦めなさい…もう手遅れなのです
EXボイス	母に抱かれて眠りなさい…
復活	愛しき我が子よ…
断末魔	なぜ逆らう!
登場	全てはここで終わり、ここで始まるのだ
終焉の墓標	終焉のときは近い!
ラストアルカナダウン	我が一部となり永遠に生きよ…
神魔滅却	逃れる術は無い!
断末魔(ボス)	ぐあぁぁぁぁぁぁぁっ
電話着信	誰も、よんでいませんよ…
メール着信	手紙など、届いていません…
目覚まし	よいのです。そのままおやすみ…
アラーム	行ってはなりません。どこにも…
特殊技	痛いのは一瞬よ!
EXボイス	全ての世界を壊してあげる
復活	だいたい分かったわ
断末魔	次の世界へ…
登場	ウフフフフフッ
合わせ鏡のアリス	パーティーの始まりよ!
妖炎のクイーン	燃えてなくなれ!
光明のキング	浄化されちゃえ!
襲撃のエース	切り刻んであげる!
雷鳴のジャック	ビリビリしちゃうよ!
暗闇のジョーカー	闇に落ちちゃえ!
ジャイアントポーション	キャハハハッ
ラビットジャンプ	ぜーんぶ壊してあげる!
大、小アリス断末魔	やったなぁ
断末魔(ボス)	私は、間違っていない…
電話着信	悲鳴が聞けるのかしら?
メール着信	怖いお話だといいわね
目覚まし	夢の国は楽しかったかしら?
アラーム	時間ね。行きましょう

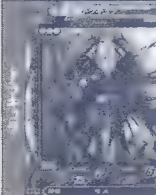
特殊技	はあぁぁぁぁぁ
EXボイス	消し炭にしてくれるわ!
復活	俺と勝負しやがれっ
断末魔	出直しだっ
電話着信	血潮のたぎる音が聞こえるか?
メール着信	果たし状だっ
目覚まし	立て、まだ決着はついてない
アラーム	雌雄を決する時だっ
特殊技	大地ヨ!応エヨ!
EXボイス	大地ノ鼓動ヲ感ジロ!
復活	行クゾ、人間ヨ
断末魔	スマヌ…
電話着信	電話ダ、応エヨ!
メール着信	メールダ、ヨメ
目覚まし	起キロ。人間
アラーム	時間ダ。人間ヨ
特殊技	いくぞぉぉぉ
EXボイス	本気を出すぞー
復活	俺は負けてねぇぞ
断末魔	だずげで～
電話着信	電話だぞぉぉぉ
メール着信	メールだとぉぉ?
目覚まし	起きあがれぇぇぇ!
アラーム	奴らが来たぞぉぉ!
特殊技	みんなの気持ちを一つに!
EXボイス	がんばってくださぁ～い
復活	私がいれば大丈夫だよ
断末魔	痛くしないで!
電話着信	電話だよ。はやく出なさいよね
メール着信	メールよぉ?ウソじゃないよー?
目覚まし	ねえねえ、起きなさいってばぁ!
アラーム	お時間で一っす!
特殊技	素敵な贈り物をあなたに…
EXボイス	可愛がってあげる
復活	私の子どもにしてあげる…
断末魔	生意気な子ね!
電話着信	電話なんてよいでしょ、そんなもの
メール着信	メールなんか捨てちゃいなさい
目覚まし	おめざめ。私が呼んでいるのよ
アラーム	さあ、私に仕えなさい
特殊技	消えうせな!
EXボイス	目障りなんだよ!
復活	私に付いてきな!
断末魔	やるじゃないか…
電話着信	電話!早く出な!
メール着信	メールだ。とっとと読みな!
目覚まし	いつまで寝てんだよ!
アラーム	時間だ。早く来な!
特殊技	砕け散れ!
EXボイス	砂に還るのじゃ!
復活	ワシはいつでも近くに居るぞ
断末魔	先に逝っておるぞ
電話着信	電話じゃ、聞けぃ!
メール着信	メールじゃ、中を見たいか?
目覚まし	眠らない子はどこじゃ?
アラーム	悪い子はいねーがー!
特殊技	燃えちゃいなよ
EXボイス	あはははは～た～のしい
復活	お祝いしてあげる
断末魔	やられちゃったねぇ
電話着信	電話よ、うるさいわね～
メール着信	勝手に読めばいいじゃない
目覚まし	なんで起こさなきゃいけないの!?
アラーム	そんな気分じゃないわ

海種

LORD of VERMILION II (Ver.2.0)から、我 LoV.netでボイスを交換可能な13体分を掲載。

特殊技	何も感じず眠りなさい…
EXボイス	氷柱となり永遠に生きよ
復活	熱い想いを感じる
断末魔	試練はこれからよ…
電話着信	電話という名の試練よ
メール着信	熱いメールよ…
目覚まし	目覚めがお望みかしら?
アラーム	試練に立ち向かう時よ
特殊技	このスービエの攻撃は、一味違うぞ!
EXボイス	力ずくで行くぞ!
復活	わがテリトリーを荒らすことは許さん!
断末魔	下等動物め・・・
特殊技	全ての記憶をいただく!
EXボイス	馬鹿な真似はよせ。
復活	この次元、面白すぎる
断末魔	ひとまず別の次元へ…
特殊技	時に身を委ねなさい…
EXボイス	時の流れが悲しみを癒すのです
復活	何が悲しいの?
断末魔	私のために泣かないで…
電話着信	電話です、お取りなさい
メール着信	なにか、便りが届いてます
目覚まし	さあ、涙をふいて…
アラーム	悲しみが終わる時です
特殊技	噛み殺してやる!
EXボイス	食わせろ!食わせろぉー
復活	腹が減ってしかたがねぇぜ
断末魔	力が出ねぇ
電話着信	早く出ねぇと食っちまうぞ!
メール着信	メール?食いもんかぁ?
目覚まし	起きろ!起きろぉー
アラーム	メシか?メシかぁー?
特殊技	忍法!陽炎の術!
EXボイス	拙者の忍術でやっつけるケロ!
復活	傾奇忍者ジライヤ、参上だケロ!
断末魔	悔しいケロッ
電話着信	電話だケロ
メール着信	メールの到着だケロ
目覚まし	起きるケロ!はやくするのだケロ!
アラーム	時間だケロ。待たせるのはなしだケロ
特殊技	我とともに喰らい尽くせ
EXボイス	欲望に身を委ねよ!
復活	血の臭いがするぞ
断末魔	苦しいぃ
電話着信	耳から喰らおうか?
メール着信	穴が空くほど、見つめてほしい…
目覚まし	目覚めぬ方が身のためぞよ
アラーム	…逃げられるとでも?
特殊技	死なせはしないっ!
EXボイス	再生の力を!
復活	一緒にいきましょう…
断末魔	乱暴な子ね…
電話着信	電話よ、恐くはないわ…
メール着信	メールよ、一緒に読みましょう…
目覚まし	さあ、起きましょう…
アラーム	早く、帰っておいで…

LoVII 隠し部屋

今回掲載している使い魔ボイスの中で、「七英雄」と「マジック:ザ・ギャザリング」の使い魔は、EXボイスの交換のみが可能。しかし、誌面では特別に「復活」と「断末魔」ボイスも掲載している。これらの使い魔は、ミードで着ボイスを交換できないのでご注意を。なお、なぜか[スリュム]だけ着信音やアラームが存在しないが、これも[スリュム]らしいといえるか?

特殊技	貴方の力、試させていただきます
EXボイス	貴方のが…欲しいのっ
復活	早く連れて行ってくださいませ
断末魔	帰らせていただきますっ
電話着信	お電話、早くお取りなさいませ
メール着信	貴方にもメールが届くのですね
目覚まし	起こされなければ起きないのですか?
アラーム	早く…待ちきれないのっ

特殊技	オレ様ニ食ワレニ来タナ?
EXボイス	ドコカラ食ベヨウカナ
復活	ハラガヘッタゾ…
断末魔	グハァ
電話着信	デンワ、キタ
メール着信	メール、食エルノカ?
目覚まし	目ヲ覚マセ。食ッテシマウゾ
アラーム	メシノジカン…

特殊技	勝機は我にあり!
EXボイス	全ての敵を駆逐せよ!
復活	戦場が呼んでいる…
断末魔	まだ終わるわけには…
電話着信	速やかに応答せよ!
メール着信	伝令が届いたわ!
目覚まし	安息は終わったわ…
アラーム	出陣の時間よ!

特殊技	邪魔ヲスルナッ
EXボイス	人間ノクセニナマイキダッ
復活	明ルイ場所ハ苦手ダ
断末魔	食ワナイデクレェ～
電話着信	電話カ。ナマイキニッ
メール着信	メール。食ッテイイカ
目覚まし	マ、マブシイィ～
アラーム	タベゴロダ!

特殊技	この流れには逆らえんじゃろ
EXボイス	無駄な足掻きは疲れるだけじゃぞ
復活	銅貨1枚で送ってやろう…
断末魔	腰にくるわい…
電話着信	話し相手になってくれるかのう?
メール着信	伝言が届いておるぞ
目覚まし	寝過ごしたら、帰って来れんぞぉ
アラーム	約束は守らねばならんぞ

不死

特殊技	この位でやられてもらっては困る
EXボイス	こうなったら最後の手段だ
復活	待つのはあきた、さっさと始めるぞ!
断末魔	ひ、ひげー!

特殊技	バカめ、甘いわ!!
EXボイス	たがいに傷つけあって死ね!
復活	ふふっ、いい作戦ですね。
断末魔	私の作戦が間違っていたのか!

特殊技	闇の翼に抱かれよ!
EXボイス	戦慄の夜が訪れる…
復活	希望の朝に何を望む?
断末魔	私は必ず蘇る!
電話着信	闇からの声がする…
メール着信	メッセージだ。受け取りなさい。
目覚まし	私が起こしてさしあげよう
アラーム	戦慄の時が訪れる…

特殊技	処刑の時間だ
EXボイス	貴様の命を、我が喉に。
復活	我は不滅
断末魔	我は永遠

特殊技	死の運び手よ!
EXボイス	闇に沈みなさい!
復活	奇麗で危険なものはどこ?
断末魔	私はあきらめない

特殊技	滅びの業火よ!
EXボイス	滅せよ!
復活	己が望む道を行け
断末魔	先へ進め…
登場	ここまでたどり着いたか…
降魔転生	理無きが我の理
禁呪・召雷惨滅波	雷鳴よ轟け!
禁呪・炎帝惨滅波	怒りの炎よ!
禁呪・閃光惨滅波	光星の瞬きを!
禁呪・夜王惨滅波	世界の影に沈め!
禁呪・真撃惨滅波	時空の歪に落ちよ!
断末魔(ボス)	ぐぉおおお
電話着信	電話の相手を問うなかれ
メール着信	差出人を問うなかれ
目覚まし	目覚めよ!
アラーム	望みの時は来たれり!

特殊技	もうここに用はない!
EXボイス	先に行かせてもらうぞ
復活	お前の行く先は天国か地獄か…
断末魔	休廷だ!
電話着信	判決を言い渡す!
メール着信	主文を朗読するぞ
目覚まし	居眠りは大罪である!
アラーム	静粛に～!

特殊技	俺が救済してやる!
EXボイス	一瞬で終わらせてやる
復活	希望の先に何があるというのだ?
断末魔	これが救いなのか…
電話着信	この電話で希望をつなぐのか?
メール着信	この手紙で希望をつなぐのか?
目覚まし	目覚めたか、ならば救ってやろう
アラーム	さあ、救済の時だ

特殊技	夢が…あふれる!
EXボイス	覚醒のときがきたのです!
復活	目覚めの時間ですか?
断末魔	おやすみなさい…
電話着信	電話ですって?
メール着信	メールのようね
目覚まし	あなたの運命、受け止めてあげる
アラーム	さあ、示して!あなたの意志を!

特殊技	我求む、漆黒の障壁!
EXボイス	深淵の闇よ、我が守り人となり、道を示せ
復活	誰を呪って欲しいのかしら?
断末魔	私としたことが…
電話着信	あなたを呪う声かもね?
メール着信	免罪符…じゃなさそうよ
目覚まし	安息が欲しければ、罪を贖うことよ
アラーム	カタをつける時間よ

特殊技	最後の一滴まで搾り取ってあげる
EXボイス	もう…我慢できないわ
復活	おいしそうな血の香り…
断末魔	ゆるさない…
電話着信	耳元で囁いてほしいの…?
メール着信	メールなんて、あとにしましょう…
目覚まし	つまらないわ、目を覚ますなんて…
アラーム	欲望を満たす時よ…

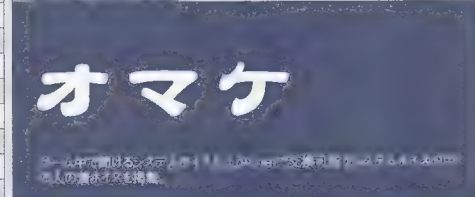
特殊技	俺には勝てない、諦めなさい
EXボイス	君に刃は似合わないな
復活	お招きいただき、光栄です…
断末魔	なんてことを…
電話着信	君への電話だ。出るといい
メール着信	君に手紙だ。受け取りなさい
目覚まし	目を、覚ましてはくれないか
アラーム	待っていたよ。この時が来るのをね

特殊技	命の炎もあとわずか…
EXボイス	その魂、頂くとしよう…
復活	死の使いを呼び出すとは…
断末魔	また来るぞ…
電話着信	冥府からの呼び声じゃ…
メール着信	ク・ク・ク…手紙とは…
目覚まし	甦りたい、と申すか…
アラーム	約束の時まであとわずか…

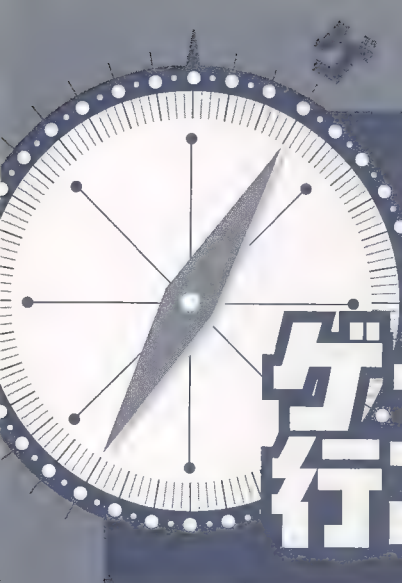
特殊技	患部ヲ切除スルッ
EXボイス	オペヲ開始シマスッ
復活	往診ノ時間デスッ
断末魔	手遅レデス
電話着信	デ、電話
メール着信	メ、メール、キタ
目覚まし	オ、起キナイ?シ、シジュチュ…
アラーム	ジ、時間切レッ

特殊技	こっちへいらっしゃいな…
EXボイス	あたいの糸で気持ちよくしてあげる
復活	ご指名かい?
断末魔	もう、おしまいかい?
電話着信	耳元で囁いてあげる
メール着信	読ませて、あなたの手紙…
目覚まし	あたいの巣から出たいのかい?
アラーム	残念、時間切れね

特殊技	冥界まで連れて行ってあげる
EXボイス	落ちろ!冥界のいかずち!
復活	貴方の末路を見届けましょう
断末魔	冥界で待ってるわ
電話着信	これが悲劇の始まりね
メール着信	貴方の末路、読んでみたい?
目覚まし	ねぼすけは冥界に落ちるわよ?
アラーム	永遠に語り継いであげる

オマケ

システム		
	購入	購入する商品を選んでください。
	装備品獲得	装備品獲得!
	昇格	昇格!
	称号獲得	称号獲得!
	宝玉獲得	宝玉獲得!
	マッチング	対戦相手が見つかりました
	大会順位発表	おめでとうございます!
	特別称号獲得	特別称号獲得!
	チャレンジクエスト成功	Challenge Succeeded !
	電話着信	電話をお取りください。
	メール着信	メールをお読みください。
	アラーム(目覚まし)	起床時間です、お目覚めください。
	アラーム(その他)	時間です、ご注意ください。

「LoV.net」とは?

『LORD of VERMILION II』を、より楽しむためには欠かせない存在といっていいのが「LoV.net」だ。今回紹介している、エクストラボイスや着ボイスの交換をはじめ、武器防具の練金、カード紛失時の再発行などなど、さまざまな恩恵が得られるのだ。ヴァーミリオンをプレイしているのに、まだ入会していない人はいないと思うが……月額315円を支払う価値は十二分にある。まだの人は即入会だ!

お店のスタッフとお客さんを
アルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●11月稼働予定タイトル		
戦国大戦-1560 尾張の風雲児-	セガ	リアルタイムカード対戦
麻雀格闘倶楽部アルティメットバージョン	KONAMI	ネットワーク麻雀
●12月稼働予定タイトル		
ダライアスバースト アナザークロニクル	タイトー	シューティング
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ	アークシステムワークス	2D対戦格闘
SUPER STREET FIGHTER Ⅳ	カプコン	対戦格闘
pop'n music 19 TUNE STREET	KONAMI	音楽シミュレーション
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010	セガ	スポーツゲーム
●今冬稼働予定		
シャイニング・フォース クロスレイド	セガ	ネットワークアクションRPG
●来春稼働予定タイトル		
ミュージックガンガン!2	タイトー	音シュー
●来夏稼働予定タイトル		
鉄拳タッグトーナメント2	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー／コンパイルハート	パズル
SEGA CARD GEN	セガ	カードゲーム
Let's Go ISLAND	セガ	冒険アクションガンゲーム
パラセロルンペ〜空舞魔導陣〜プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
METAL GEAR ARCADE	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティングゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ニトロプラスロワイヤル（仮）	ニトロプラス／マイルストーン	対戦格闘
プロジェクト ケルベルス	HOBIBOX マイルストーン	対戦格闘
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ！（仮称）	セガ トライアングル・サービス	アクション
ラブプラス アーケード（仮）	KONAMI	コミュニケーションゲーム
天下一将棋会2	KONAMI	オンライン将棋ゲーム
GuitarFreaksXG2	KONAMI	音楽シミュレーション
DrumManiaXG2	KONAMI	音楽シミュレーション
クイズマジックアカデミー8	KONAMI	オンライン対戦クイズゲーム

ARCADIA DATABASE 〜今月の人気ゲームは?〜

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス>	266.2pt.
2	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION<バンダイナムコゲームス>	260.1pt.
3	ブレイブルー コンティニュアム シフト<アークシステムワークス>	221.2pt.
4	GUILTY GEAR XX ΛCORE<アークシステムワークス>	192.7pt.
5	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア>	123.5pt.
6	THE KING OF FIGHTERS XII<SNKプレイモア>	88.4pt.
7	アルカナハート3<エクサム>	79.2pt.
8	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	75.4pt.
9	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE<カプコン>	55.3pt.
10	戦国BASARA X<カプコン／アークシステムワークス>	51.1pt.

専用筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	255.2pt.
2	ボーダーブレイクVer.1.53<セガ>	252.3pt.
3	麻雀格闘倶楽部7 我龍転生<KONAMI>	218.4pt.
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 EVOLUTION<セガ>	195.4pt.
5	beatmania ⅡDX 18 Resort Anthem<KONAMI>	142.3pt.
6	jubeat ripples<KONAMI>	130.3pt.
7	初音ミク Project DIVA Arcade<セガ>	119.7pt.
9	pop'n music 18 せんごく列伝<KONAMI>	90.0pt.
8	WORLD CLUB Champion Football 2009-2010<セガ>	88.9pt.
10	WORLD SOCCER Winning Eleven ARCADE CHAMPIONSHIP 2010<KONAMI>	74.4pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス <バンダイナムコゲームス>

『ガンダムVS.』シリーズ最新作。操作系統は従来の作品を踏襲しつつも、シリーズ作品としては初となるカード&システムを搭載し、内容は大幅にリニューアルされている。

追加機体の配信も10月末から開始。ますます目が離せない。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME41/高田馬場ゲーセンミカド/デイトナⅢ/マットマウスパートⅡ ほか

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗	電話
北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
青森県	
ファイターズ K ONE八戸店	☎0178-24-9911
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
ゲームウィクト盛岡	☎019-681-4800
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
山形県	
カレッジスクエア	☎023 624 3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETビボット福島店(※4)	☎024-526-3536
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028 634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
茨城県	
プレビシャイカム那珂店	☎029-295 2493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナIII	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテクセガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ヶ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
セガ ワールド 富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767 53 6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームハニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽達	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET榛波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ブリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6016
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
PORT24 八事店	☎052-834-9200
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメントジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース ブラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデフト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント ハークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
高知県	
戦 ikusa	☎088-854 1930
香川県	
ゲームステージ ヒート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098 875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340 E-Mail:location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2010年9月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN	タイム	1'30"96	Clever- 平 MT（珍しく、初回を）	ラウ使用 P × 9	個人申請 セガワールド鳥取店（鳥取）
	スコア	13,17,500	Clever 平 MT	ラウ使用 P × 9	個人申請 セガワールド鳥取店（鳥取）
新作					
KOF SKY STAGE	クーラ	25,479,960	木之本まい'ん	2 周 ALL 残ライフ 1 残ボム 0 乱入クーラ有	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	京	22,707,770	CAS	ALL ステージ 10:550 コンボ 残 2 ボム 0 まだまだ伸ばせるはず	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプ A・ストロング	1,257,870,902,665	chrono @かな恵ちゃんと結婚しました	点滅 ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
	タイプ C・ボム	963,503,015,864	GFA2-ISO	点滅 ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
デススマイルズⅡ 魔界のメリークリスマス ver.4.00	ウィンディア	1,234,243,106	ましこ@デスマⅡ部球拾い	ALL 連同付 ライフ 3 ボム 3	スポラ九品寺（熊本）
仁義ストーム THE ARCADE	タイム	1'38"59	まーだーっ、です⁉ AAZ	ALL 荒志 ラス前 1 分 15 秒	えの木（高知）
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	ペルナ	81,502,840	ERO @ペルナちゃん達への愛が止まらない	ALL 連同付	グッデイ 21（東京）
	レーフ	75,925,220	龍神 TSP	ALL βカートリッジ スピード 爆撃	GAME 41（北海道）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・レコ	3,898,627,524	DBS	ALL	個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン（埼玉）
	ゴッド・レコ	6,516,223,785	NAK	ALL スピラーサ有 残 4 B3	個人申請 ゲームオスロー立川第 2 号店（東京）
	ゴッド・パルム	6,356,052,055	ZAP	ALL 残 4 ボム 4	個人申請 ゲームオスロー立川第 2 号店（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	通常 2 周 タイプ C・ストロング	738,546,221,141	FOA-t2 @グレ魔十年ぶりの更新おめ！	表 2 周 ALL 1 周 4360 億	個人申請 プレイアイシー（東京）
	裏 2 周 タイプ A・ボム	690,589,248,184	D 助	裏 2 周 ALL	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド（東京）
レトロ					
バトルサーキット	イエロービースト	62,721,500	G.M.C.DUO㊗	ALL 連同付	モンキーハウス本館（福岡）
	エイリアングリーン	43,314,600	エミュ未使用 G.M.C.DUO㊗	ALL 連同付	モンキーハウス本館（福岡）
ブラックドラゴン		5,450,350	ミルみで	ALL 連付 イージー設定	Game in えびせん（東京）
ワールドヒーローズ 2	J・カーン	9,038,700	CYR- あきにゃ（エア追い込み）	ALL 連付き	個人申請 BIGWAVE 伊丹店（兵庫）
ガンバード	マリオン	2,227,900	ホルモン・ビビンバ	2 周 ALL 連付	個人申請 BIGWAVE 伊丹店（兵庫）
スーパーパズルボブル	CPU 対戦	76,103,740	UMC（ふなっこのおまめさん）	ALL うーるん 連鎖無し	個人申請 エスタディオ・パセオ（東京）
あずまんがパズルボブル	1 人でパズル	431,373,480	UMC（ふなっこのおまめさん）	ALL 神楽 放課後コース	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
ワンダー 3	チャリオット	4,889,800	Mr.CHARIOT-A.BOY	ALL 連付 レバー連付 残× 6 大コイン× 2	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
極上パロディウス	ひかるちゃん	4,811,600	アトム	ALL	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
出たな！ツインビー		4,671,400	5 年ぶりに頑張ってみました 恋済み	2 周 ALL 連付	Game in えびせん（東京）
コラムスⅡ		48 面クリア	SAL	99999pts J 6651 必付	Game in えびせん（東京）
ストリートファイター EX2	カイリ	3,523,900	永く設置して下さった店舗様に御礼。BBC	ALL 連同付 カイリ大足被弾	えの木（高知）
てんこもりシューティング	初級	985,120	ずば	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
バトルガレッガ	ミヤモト	18,429,290	SDD- 楓	ALL A 連付	個人申請 新潟 POPY（新潟）
作戦名ラグナロク	連付	8,250,900	オペクン現場監督☆しぎ@雷蔵	ALL 残 0	個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン（埼玉）
グレート魔法大作戦	ミヤモト	97,111,760	CKN @ MIZ 氏に感謝	ALL アイテム 108/108	個人申請 プレイアイシー（東京）
ケツイ 絆地獄たち	タイプ A・通常 2 周	476,661,248	SPS @稼ぎボム撃ててません	通常 2 周 ALL 一周 2.81 億 ノーミスクリア 残 8 残ボム 0	個人申請 マットマウスパートⅡ（神奈川）
	タイプ A・裏 2 周	564,255,702	SPS @ノーミスオールはあきらめません	裏 2 周 ALL ドゥーム 1 ミス 残 7 残ボム 0 一周 2.79 億	個人申請 マットマウスパートⅡ（神奈川）

■お詫びと訂正：126 号の本項に記載漏れがありました。以下、ここに掲載・訂正するとともに、お詫び申し上げます。（このスコアは当時のもので、現時点では新たに更新されています）

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・レコ	6,177,617,655	NAK	ALL ラーサ 1 ミス 残 4 B3	大久保アルファステーション（東京）

講　評

まず特筆すべきは、『コラムスⅡ』のALLクリア。2002年に記録された47面クリアを上回りました。プレイにおいて、レバーの入力を代行するボタン（いわゆる必殺技ボタンと呼ばれるもの）が使用されています。これによりレバー操作の正確性を上げ、高次面でのプレイの安定化をはかっているようです。

なお、この種の改造は、近年のタイトルで使用を認められていませんが、本作の発表は1990年なので問題はありません。また、ここのところしばしば更新のある『作戦名ラグナロク』や、今回の『ワンダー 3』（チャリオット）も、レバーの改造でスコアを伸ばしたタイプのゲームです。

先日、ゴッド・パルムの60億点超えが記録されて大きな話題となった『虫姫さまふたり ブラックレーベル』ですが、ゴッド・レコもそれに続く驚異の60億点超えを達成。なお、今回はスピリチュアルラーサ突入時のスコアは60.6億。5面中ボスでのミスがなければ、まだ伸びたとのこと。ほかにも細かい部分で詰められる場所があるそうですが、どこまで伸びるか楽しみです。また、ゴッド・パ

次回集計

●次回の集計（アルカディア125号）は2010年10月21日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は11月24日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

赤い刀

レーザー撃破が勝負を決める！　念身コンボでスコアを伸ばせ!!

本作は「1周のみ、隠しボス無し、ステージクリア時のボムボーナスと残機ボーナス無し」という内容であったため、初回集計は各部門とも比較的接戦となった。

本作独自の基本システムだが、ショットボタン押しっぱなしの「アタックモード」、ショットボタン連射の「ディフェンスモード」を切り替えることができる。また、祈導ゲージを消費して特殊モードに変身する独自システムの念身がある。この念身が本作の稼ぎのキモ。念身アタックモードのショットを敵に当て、撃破時の爆風で敵弾、敵機を連鎖的に破壊すればヒット数が伸び、高得点に結びつく仕組みだ。また、念身のディフェンスモード中に敵機、もしくは敵の中型機やボスが撃ってくるレーザーにショットを打ち込むと、撃ち返し弾が発生する。いかに撃ち返し弾を多く発生させ、効率良く巻き込むか。それがプレイヤーに問われるポイントだ。中でも、レーザーは画面中に出現している間に本体を撃破すると、大量の得点アイテムが出る性質があり、大きく点差のつくポイント。

今回、申請数、スコアともに参号機の活躍が目立ったが、これはほかの機体に比べて、祈導ゲージのチャージ量が格段に高く、機体の性質上パターン化が容易なためだろう。逆にショットパワー特化でやや使いにくいとされる壱号機は、今回最も申請数が少なかった。

備考欄の内容を見ると、残機つぶしをして祈導ゲージを増量するか、ミスを回避して高ランクを狙うかプレイスタイルが分かれているようだが、果たしてどちらが正解となるのか。今後に注目したい。

壱号機	ALL 連付 残2 B3
437,543,229	
Clover-TAC	Game in えびせん(東京)

弐号機	ALL 残3 B2
386,618,612	
マッキ上等兵	えの木(高知)

参号機	ALL 残5(ライフ4.5) B6
469,858,020	
fufufu	個人申請 ゲームオスロー立川第2号店(東京)

THE KING OF FIGHTERS XIII

本作の稼ぎのキモは、従来のシリーズ作品同様、パーフェクトを狙いつつ、点効率の高い技を当てていくこととなる。点効率の高い技は、ダメージが低く、ヒット数の多いものが望ましい。チーム編成は基本的に「稼げる本命のキャラ」を中心に、「クリアを目指すために、効率よく勝ちを拾いにいけるキャラ」を保険として入れておく形にすることが多い。

今回の申請では、稼ぎ要員として、使用キャラにケンスウが入っている。龍撲鼓（➡⬇⬋＋AorCorAC同時押し）はヒット数が非常に高く、一発ごとのダメージが小さいため、稼ぎに適している。この技は連打によって1～4段階目に技が変化するが、4段階目とEX版は大きく相手を吹き飛ばすため、3段階止めが有効。超必殺技の神龍凄煌拿は、龍撲鼓のヒット数が増加版なので、龍撲鼓にスーパーキャンセルをかけて神龍凄煌拿につなげば、かなりのスコアが稼げる。

本作特有の要素として、「ターゲットアクション」というシステムがある。これは画面内に表示された指示を実行することで、スコア（1万点）と各種ゲージに追加ボーナスを得られるシステム。できるだけ狙いたいが、出現する条件がランダムなため、運の要素がからむ。

ALL ケンスゥ、ロバート、アッシュ
21,177,000
33。@さらばZAPS
大久保アルファステーション(東京)

今月の注目トピック　東京・福岡で条件限定スコアアタックイベント同時開催!!

ユーザー有志によるイベント団体「アドヴァンスドゲームズ(http://projectag.net/)」が、「"スコアを競う"STGゲームのスタイルを、複数の地区で同時に楽しみたい！」という目的の元、STGイベントを開催することとなった。

題材を80年代にアーケード版、ファミコン版で全国を熱狂させた『スターフォース』に採り、右記の共通ルールで全国でスコアランキングを集計する。内容は随時アヴァゲに掲載していきます。キャラバン世代も、現役シューターも、ぜひお気軽に参加をどうぞ！

また、一緒にイベントを開催する店舗も募集中で、11月6日(土)まで受付中のこと。info@projectag.netにメールで問い合わせると、折り返し参加要綱と各種ツールが送られる。そのほか、『スターフォース』に関する投稿も募集中だとか。各種詳細はHPを参照のこと。

●Twitterハッシュタグ：#starforcejp

●日時：11月21日(日) 15時受付・16時開始
●会場(※10月19日現在)
▼福岡会場：タイトーステーション福岡天神店
福岡市中央区天神2－6－35サザンクロスビル
http://www.taito.co.jp/gc/details/south/fukuoka/sgc00244/index.html
▼東京会場：高田馬場ゲーセン・ミカド
東京都新宿区高田馬場4-5-10
http://mi-ka-do.net/baba/
●レギュレーション：
・5分間タイムアタック＆2トライ制
・各店舗毎でファイナリストを3名選出
・再度スコアアタックを行ない、成績上位のプレイヤーが地区優勝
・後日、地区優勝の方のスコアを集計し、最も上位のプレイヤーが総合優勝

講評

ルムは5面道中で1ミスしてのスコア。5ボス前の59.2億。新パターンの安定度も上がってきているそうで、ノーミスALLの目が見えてきたそうだとか。こちらも要注目です。

『KOF SKYSTAGE』は、京、庵に続き、クーラでの2周クリア達成者が出現。いまだクリアに至っていないキャラの躍進にも期待したいところ。

『バトルサーキット』も、ここのところ伸びてきていたイエロービーストに続いて、エイリアングリーンも更新され始めました。

ほかにも『グレート魔法大作戦』(ミヤモト)、『ガンバード』(マリオン)など、今回はレトロゲームの更新が目立つ形となりました。来月はどのような情勢になるのでしょうか。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）

ダライアスバーストアナザークロニクルが入ると思って間違いないです。ぜひ遊びに来てください。

●大久保アルファステーション(東京)

『機動戦士ガンダム　戦場の絆』に続き、『エクストリームバーサス』も1Fに2種稼働開始しました! 1Fに「ガンダムコーナー」誕生です!　ぜひ足をお運びください!

●メディアパーククリブロス高槻店(大阪)

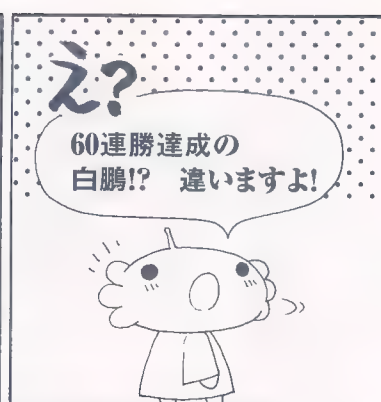
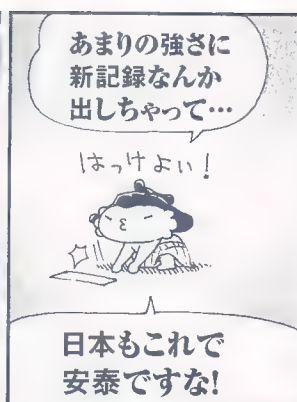
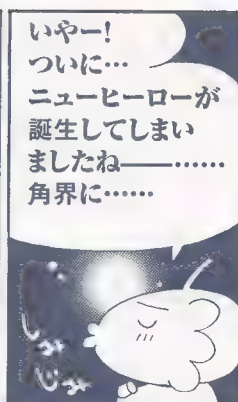
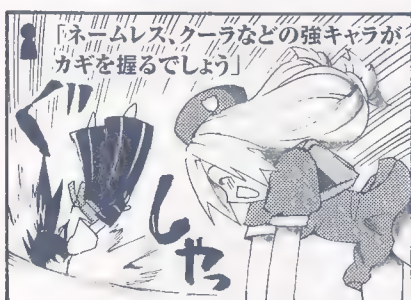
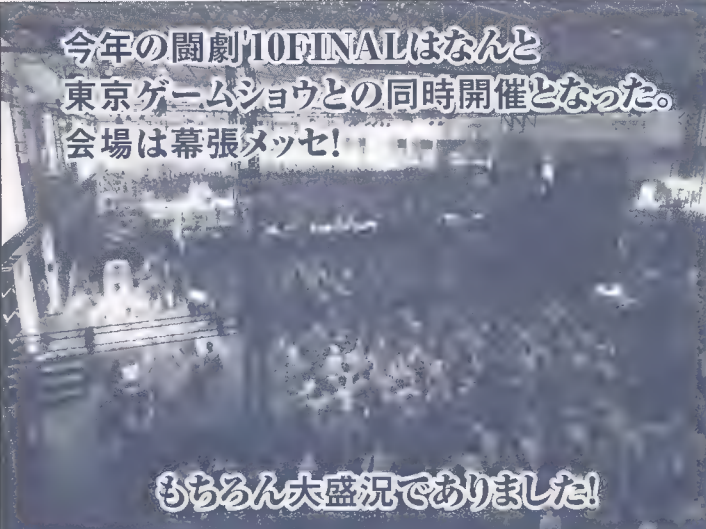
赤い刀、好評稼働中です。ガンダムEXVSも大人気稼働中!……なハズ。みんな遊びに来てね!

●えの木(高知)

小僧、カートマン、えび君、えらい災難やったな!!wwwwwもう食べ物で遊ぶのはやめますわwww　ではまた年末辺りに☆きゃぴ

VV(ボンバーモード) 8657490　SEA　2-6

ハイスコアルール

今回追加されるルールはありません。

そんな声をものともせず
OZ@西日暮里versusさんの
雛子は2タテ3タテ勝利を
連発し、闘劇を
「国技」相撲パワーで
圧倒してしまったのだ!

KOF2002UM
キャラランク

S	K'、香澄
A	クーラ、ネームレス
B	ユリ、キングなど
C	雛子、ハイデルンなど

取材こぼれ話
「KOF2002UM」で鮮やかな優勝を決めたOZ@西日暮里versus。闘劇'10FINALの公式パンフレットでのインタビューでは、「雛子、K'、ネームレス」の順番で闘い、本番でその順番を変えないと力強く宣言。実際に当日はその順番で闘っていた! 本人いわく、雛子は先鋒でないと活躍できないキャラクターだとか。香澄やK'のように、ゲージを使った技に頼らず、他キャラをここまで凌駕するのはスゴイの一言だ。

・1回目	幕張メッセ
・2回目～08	ディファ有明
・09	JCBホール
・10	幕張メッセ

二人が舌戦を繰り広げた決勝、試合前の名場面が

闘劇こぼれ話

海外勢も多く参戦していた闘劇「ストⅣ」。その中でも、最注目チームはJustin,Ricky,Marnという北米のスーパープレイヤーのチーム「Team EG」だったが、惜しくも一回戦敗退。海外の大会で見られるウメハラVS.Justinの闘いは実現ならず残念…。また、中国の最強プレイヤー、リトルボーイのチームも一回戦で涙を飲んだ。今年はなんとクウェートのチームも初参戦。じつはクウェートは格ゲー熱が盛んな国という。今後に期待したい。

闘劇こぼれ話
昨年の闘劇「ストⅣ」覇者、ごしょは「KOF2002UM」で、キャベツは「KOFXⅢ」でベスト4まで進出。また、今年の覇者「おこづかい2000円」のあーるえふは、この前日に開催された「GGXXΛC」でも優勝。史上初の同大会2冠に輝いた。トッププレイヤーのセンスや技術は、ゲームの違いを超えることを見せてくれた。

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第16回

弊誌Geek編集長のコラム。今回は、付録の「ダライアスバースト アナザークロニクル」ミニサントラについて。若い世代には分からないかもしれない思いを込めた付録のようですが、はてさて、その思いは届くのでしょうか?

懐古じゃないよ!?（ゲーム音楽の再評価です！）

今月号の付録は、創刊以来初の試みであるミニサントラ！ 収録するは「ダライアスバースト アナザークロニクル」です。レーベル面はソノシート（※1）調にデザインしてみました。

若い世代には理解不能かもしれませんので補足しておきますと、このミニサントラは1980年代に日本ソフトバンク（現ソフトバンク クリエイティブ）から刊行されていた総合ゲーム誌「Beep」の付録へのオマージュになっています。

当時は、もちろんインターネットが無く、情報源といえば雑誌のみ。アーケードゲーム情報を扱う雑誌は少なく、「マイコンBASICマガジン」（電波新聞社）、「Hi-SCORE」（ハイスコアメディアワーク）、「ゲーメスト」（新声社）、そして「Beep」ぐらいだったでしょうか（アレ、今より多いような）。

アーケードゲームがビデオゲームの先端を走っていた当時、ビデオゲーム好きはそれらの雑誌を貪るように読んでいたものです。

とりわけ、筆力が高く個性たっぷりのライター群と志の高い（偏った？）編集方針から、当時のゲーマーが大いに刺激を受けていたのが「Beep」でしょう。

その「Beep」の今に語り継がれる名企画が、ゲームミュージックのサントラを収録したソノシートです。

筆者も飛びつくように読み、そして聴いていたクチです。ビデオゲームの最先端を行くサウンドが記録されたソノシートに針を落とす瞬間、とてもドキドキしていたのを覚えています。

まさかの3画面筐体で現代に蘇る「ダライアスバースト アナザークロニクル」の報を聞いて、パブロフの犬のように思い出したのが、その「Beep」のソノシートでした。

1986年「ダライアス」稼働当時に発売になった「Beep」の付録となったソノシートに収録された「ダライアス」の「Captain Neo」を聴き返してはゲームセンターでの迫力の体験を思い出していたものです。

「ダライアス」が3画面筐体で復活したのなら、ソノシートでサントラを聴きながら脳内で妄想したあの体験をも復活させたい。そんな思いから、今回の付録を企画しました。

若い世代にも、ZUNTATA＋ダライアスという組み合わせには、特別な思いを持っている人は多いのではないでしょうか。

その思いを今回の付録で膨らませ、ときには暴走させ!? 稼働までの残りひと月あまりを楽しんでみてください。

ビデオゲームのすべてが新鮮で光輝いて見えた当時。あのころの興奮が、少しでも蘇るといいのですけれど。

※1：音声を記録するレコード盤。通常のレコード盤より薄く、柔軟な素材で出来ているため、ある程度折り曲げることが可能。雑誌や絵本の付録に使用されていた。

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。モロに「ダライアス」世代であるため、DBACの登場に衝撃を隠すことができない模様。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●今月はダライアスバーストACの先行試聴版のCDが付録! ン年越しにBeep誌のソノシートの思い出を形に変えることができた思いで胸がいっぱいですが、そんなオッサンの感傷が今の時代にどれほど通用するのか? 早速社内からは「ソノシートなんすか食えるんすかそれ」的な声が。(杉田)

●付録CDはZUNTATA特集を読んでから聴いてもらうと、より楽しめるハズ。そして来月は表紙もダラバーACですよ! めっちゃカッコイイので、期待大です。あ、今月もこの横に定期購読のお知らせが入っているかと思いますが、想定以上に小ゼルTの完成度が神懸かっていて変な気分です。(霜田)

●最近バーチャ以外の用事でゲーセンに行くことが少なくなった……。ここは気合を入れ直して、と思ったものの、行きつけのお店はさほど大きな店舗ではないので、基板モノが中心なのよね〜。格ゲーを楽しむ分には支障無いけど、もうちっといろいろ遊びたいね。(MHP3rdやり込み予定勢itakyo)

●至高デッキで盛りに盛った証を全放出し、改めて覇者を目指そうとした矢先に『ボーダーブレイクAB』が。年末には『戦国大戦』をやりたいし、『BBCSⅡ』や『スパⅣ』も……うれしい悩みです。『BBCSⅡ』と『スパⅣ』はムックを出す予定なので、そちらもご期待ください。(河野)

●さて最後の編集後記。これまで支えてくれた諸方面に感謝の言葉を述べたいのだけど、詳しく書くには紙幅が足らず……。いまはただ、ゲームがこれを読んでいる皆さんの人生において、よき隣人であり続けることを願います。ではまた、どこかのゲームセンターでお会いしましょう。(松浦恵介)

●闘劇が終わって一段落して、なんだか今月の記憶が全然ないのはなぜかしら……。eb! 野球部でデッドボールもらいまくったりなんやかんやしたはずなのに。まぁ、答えはズバリ今忙しすぎて過去を振り返るヒマがないからなんですけど!いっちょリフレッシュして頑張るでー!!(松浦D)

●パックマン展に行ってきました(ジ☆ダップセ&イタキョーとは別に)。80年代前半のわずかな時に爆発的に広まったゲームカルチャーの濃密さを改めて実感。ボクらやっぱりゲーム世代だもんね。ところでカシオ楽がき版のスーパーパックマン(正式名は別)が時代を超えた出来で驚いた! 楽がき怖い子!(ヤエ)

●闘劇の影響で格ゲー復帰を! なんて思ってたのですが、ゲーセンに着くとなぜか『BBH』や『三国志大戦』の前に座ってます……。さらに待望の新タイトル『戦国大戦』の稼働も目前! カードゲーマーな日々は続きそうです。とりあえず『戦国大戦』稼働前に「大流星Master」を獲得しないと(笑)。(新藤)

●『EXVS』、ネットワークアップデートや機体追加、連動携帯サイトといろいろあって飽きないですねー。ついやり過ぎて、戦績からいくら使ってしまったかを見て驚いたり(笑)。ただ、ケルディムガンダムと対戦するときが本当に辛い……あのメイン射撃見えませんね(笑)。(とき)

●『BBエアバースト』で追加された素材変換のシステム。これで100個以上あるメタモチップがムダにならずに済みました。ほかにも、チャットの強化やワフトローダーの登場など、戦略が大きく変わる要素が満載ですね。あぁ、早くワフトローダーで大空を飛び回りたい!(強襲メインのOYZ)

●まさに青天の霹靂でもあった「ダラバーAC」だが、全国稼働を目前にして出回り具合が少々気になるところ。次号では本格的にゲーム内容へ踏み込んだ記事展開の予定。地域によってかなり遠出になるやもしれない状況ですが、まずは「ゲーセン行くかっ!」と設置店舗まで足を運んでほしい。(伊勢猫)

●今月は、『戦国大戦』、『LORD of VERMILIOM Ⅱ』と、ばたばたしてて大忙し! ゲーセンに行く暇があまり無かったな〜。しかも、この号が出てるころには『ボーダーブレイイクエアバースト』も稼動してるわけだから、なんとしてもゲーセンに行かねば……。そして財布が軽くなるっと(笑)。(age)

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗
■副編集長 霜田 和人
■デスク 伊丹 恭/河野 淳一
■編集スタッフ 松浦 恵介/松浦 大輔/小島 賢治/新藤 剛
■編集協力(五十音順) age/伊勢猫/牛澤庸二(トリスター)/ウメハラ/OYZ/京城/げっつ☆先生/KEN/極限堂/ケンちゃん/こぞうくん/こぴ/C・LAN(トリスター)/ジャイダル/スズキド/田渕健康(トリスター)/ちくわ/D.C./とき/なたく/萩原@超ノーマナー/ハナダ/マッハ/マンモス丸谷/モリカワ/よるよる/ラオウ
■ハイスコア協力 藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T/鬼束 麻里/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/吉田 佐知子/和田 貴光
■イラスト・漫画(五十音順) 天野シロ/IKa/今井神/葉生田采丸/春人/憂/幸宮チノ/ワンカップP
■業務部 青木 孝道/中井 優一
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫/中村 了
■企画宣伝 松永 智史/田代 靖裕
■編集総務 須藤 史紀/時田 寛子
■放送局プロジェクト 兎束 龍憲
■セールスプランニング部 酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00〜17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

新作ラッシュの年末に向け各タイトルを大特集!

ダライアスバースト アナザークロニクル

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION

戦国大戦

WCCF IC 2009-2010

ほか

NEXT NUMBER 2011年1月号は

2010年11月30日(火)発売予定 予価980円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

月刊アルカディア12月号[No.127] ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.127
第13巻 第12号 通巻第127号 平成22年10月30日発行(毎月1回30日発行) 雑誌11447-12
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Web Site http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

SHoP

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り

2月号/11月18日(木)必着
3月号/12月20日(月)必着
4月号/1月20日(木)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

年間定期購読ができるエンタープレインの14誌&ノベルティーグッズ一覧

週刊ファミ通
毎週木曜日発売・定価370円
年間購読料18000円
特典 Tシャツ

B's-LOG
毎月20日発売・定価880円
年間購読料9680円
特典 ポストカードホルダー

ファミ通DS+Wii
毎月21日発売・定価690円
年間購読料7590円
特典 図書カード

GOLF mechanic
毎月4日発売・定価990円
年間購読料10890円
特典 タオル

ファミ通Xbox360
毎月30日発売・定価690円
年間購読料7590円
特典 Tシャツ

コミックビーム
毎月12日発売・定価540円
年間購読料5940円
特典 手ぬぐい

ファミ通WAVE
毎月30日発売・定価990円
年間購読料10890円
特典 DVDケース

Kamipro
毎月23日頃発売・定価940円
年間購読料10340円
特典 Tシャツ

アルカディア
毎月30日発売・定価980円
年間購読料10780円
特典 小ゼルTシャツ

オトナファミ
11月から毎月20日発売・定価580円
年間購読料6380円
特典 ポーチ

サラブレ
毎月13日発売・定価720円
年間購読料7920円
特典 トートバッグ

コミックビーズログ キュン!
偶数月15日発売・定価680円
年間購読料4080円
特典 トキメキさんぶさかわミラー

ファミ通コネクト!オン
毎月27日発売・定価800円
年間購読料8800円
特典 WebMoneyカード

Fellows!
偶数月15日頃発売・定価680円
年間購読料4080円
特典 フローティングペン

※ノベルティーグッズは変更になる場合あります。
※表示価格はすべて消費税込みです。

おかげさまで10周年 エンターブレイン

10th ANNIVERSARY

創立10周年記念企画14誌合同 年間定期購読キャンペーン開始!

アルカディアの年間購読料は10780円(送料込)
特別定価が何回あっても、追加料金はいただきません!

アルカディアの定期購読を申し込んだ人は、もれなくこの特製猛者Tシャツがもらえるぞ!

エンターブレインは、今年で10周年!
創立10周年記念企画として、14誌同時に上記のサービス内容で定期購読のキャンペーンが今夏より来春までの期間限定で実施開始!
折しもアルカディアも創刊10周年ということで、記念Tシャツを制作!
ちょっとダサカッコイイ猛者Tシャツが完成!
これであと10年は戦える。
というわけで期間中に申し込んでくれた猛者には、小ゼルTシャツをお贈りします。1冊と各送料分はお得なので、もりっと注文ヨロシク!

キャンペーンで得する四つのポイント。

◎年間定期購読で1カ月ぶんサービス!
(※週刊ファミ通、コミックビーズログ キュン!、Fellows!は除く)
◎特別定価号の差額と送料はサービス!
◎各誌ノベルティーグッズ付き!
◎申し込み2誌ごとに図書カード(500円分)をプレゼント!

定期購読に関する注意事項

- 当キャンペーンは、2011年3月31日のお申し込み分までが対象です。
- お申し込みは、弊社通販サイト【エビテン(ebten)】で受け付けております。
http://ebten.jp/eb-store/
- お届け開始号は、ebtenのお申し込みページをご確認ください。
- 商品のお届けは発売日から2～3日遅れる場合がございます。
- 商品のお届け先は、日本国内に限らせていただきます。
- クレジットカードでのお支払いの場合、お届けを開始する月に決済を行ないます。
- 代金引換でのお支払いの場合、商品お届け開始号のみ佐川急便の宅配便にて発送を行ないますので1年分の代金を配達員にお支払いください。
- 年間定期購読をご契約頂きますと、中途解約に応じることはできません。
- 当キャンペーンに関するお問い合わせ
エンターブレインカスタマーサポート
☎0570-060-555
(土日祝日を除く12～17時受付)
- その他の注意事項は申し込みサイトをご確認ください。

特設サイトURL http://www.enterbrain.co.jp/10th/

Printed in Japan　凸版印刷

雑誌 11447-12

4910114471206
01029